video
ZAP!
games
8 BIT
PC ENGINE
LE RECENSIONI!
SPECIALE
ITALIA '90
I MONDIALI A 8 BIT
Maggio 1990 - Anno V Numero 45 - Lire 4000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

MT 650 TRACKER MAX

MT 522 TRACKER HI-TECH

Se sognate panorami indimenticabili la vostra MBK vi porterà lontano, mordendo i pendii più ripidi e attraversando sicura le piste più eccitanti per regalarvi sempre lo scenario migliore. Un telaio leggero e resistentissimo frutto delle scelte progettuali più innovative e la migliore componentistica ne fanno una vera protagonista in qualunque situazione. Date libero sfogo alla vostra esuberanza e lei docilmente vi asseconderà dividendo con voi ogni emozione e ogni conquista. E non protesterà neppure quando, al fango e ai sassi, sostituirete l'asfalto liscio della città o quando la costringerete ad ostentare il suo look accattivante per le vie del centro. Trattatela male e vi divertirà, chiedetele tutto e vi accontenterà e qualunque modello scegliate, state certi che una MBK non vi deluderà.

MT 452 RANGER HI-TECH

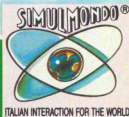
MT 352 PERFORMER

MBK. LE PHYSIQUE DU RÔLE.

MBK

MBK in Italia è distribuita in esclusiva da: BELGARDA s.p.a., Gerno di Lesmo (MI).

Sei sul campo in mezzo ai big del tennis mondiale. SIMULMONDO ti ha preparato un posto nella classifica dei top 100 e ora tocca a te il difficile compito di risalire fino al numero 1.
Preparati ad un altro fantastico simulatore che contiene tutta la tensione del vero tennis.

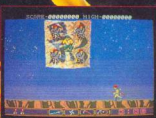
- stratosferico manager strategico
- velocissimo arcade/action
- tutti i tornei del grand prix
- sponsor e allenamenti
- tutti i terreni del circuito mondiale
- 8 racchette differenti e differenti accordature
- fino a 5 giocatori contemporaneamente
- da una a cinque stagioni nel circuito g.p.

CLOUD KINGDOMS

UN NUOVO EMOZIONANTE GIOCO FIRMATO DALLA NUOVA ETICHETTA MILLENIUM!

I cristalli magici di Terry sono stati rubati dal perfido Barone Von Bonsai e trafugati nelle terre di Cloud Kingdoms. Per il nostro simpatico eroe c'é solo una cosa da fare! Salire sul suo gigantesco 'elicottero' verde e, senza esitazione, partire alla riscossa. In ciascun regno che attraversa Terry recupera dei cristalli ma le cose non sono così facili come sembrano...Strada facendo, infatti, si può imbattere nientemeno che nelle gigantesche Otto Sfere Rotanti e nei cattivissimi Mostri Insetto...
Cloud Kingdoms é un entusiasmante arcade ricco di azione! Ciascuno dei 32 livelli di gioco é completamente diverso dagli altri. Esplorali tutti e divertiti con le grafiche sbalorditive, i fantastici effetti sonori 'smanettando' all'impazzata con il tuo joystick.
Cloud Kingdoms é un gioco dal quale non ti potrai staccare facilmente!!!

Disponibile per:
CBM64 Cass/Disco
Amiga
At.St
Ibm Pc (Cga/Ega/Vga)

LOGOTRON ENTERTAINMENT LTD, CHANCERY HOUSE, 107 ST PAULS RD, ISLINGTON, LONDON, N1 2NA

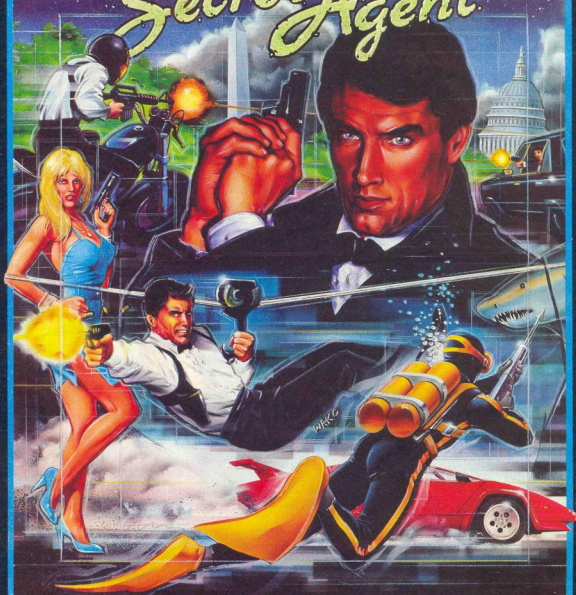
THE LOGOTRON NAME AND MARK ARE USED UNDER LICENSE FROM LOGOTRON LTD.

KICK OFF 2
KICKOFF II
ANCO
DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI
LEADER
ANCO SOFTWARE LTD., UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE ROAD,
DARTFORD, KENT. Telephone No.: 0322 92513/92518. FAX No.: 0322 93422.

SommariO

Solit... ario?

Eccez...ioni?

Diver... titevi?

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello
Capo Redattore: Giorgio Baratto **Digital Layout**: Max Di Bello **Redazione Italiana:** Stefano Giorgi, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Massimo Reynaud, Marco Galardi, Marco Auletta, Simone Crosignani, Carlo Santagostino
Grafica: Donatella Elia **Redattori Inglesi:** Stuart Wynne, Phil King, Robin Hogg, Lloyd Mangram, **Indirizzo Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **VIDEOTEL Mailbox:** 013171679 **Fotolito** European Color - Milano - Tel. (02) 6472405 **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

EDITORIALE

Anno 5 - Numero 45

Tutti Sportivi!

La copertina di questo numero ha 'rischiato' di ospitare l'ormai famoso e arcivisto omino dei Mondiali '90, magari in formato ottobittiano tutto 'spixellato' — disegnato con qualche utility grafica del C64 o (M.A. sarebbe svenuto) dello Spectrum.

Era prevedibile: tutti gli eventi sportivi in genere scatenano la 'fantasia' dei produttori di software — ora anche italiani — e un avvenimento come i Mondiali in un Paese dove il calcio è lo sport nazionale doveva giocoforza provocare un proliferare di titoli ad esso dedicati.

Infatti già in questo numero le pagine di Zzap! ospitano ben TRE videogame calcistici, e se vi prendete la briga di leggere le preview che seguono scoprirete che questa è soltanto la punta dell'iceberg.

Non sarebbe neanche azzardato, in questa situazione, prevedere un rifiorire di compilation e budget che riesumino vecchi titoli come World Cup Carnival (aaarrghhh!) o International Soccer (sigh!). Le scommesse sono aperte!

E già che siamo in tema di sport, è doveroso fare una rettifica al testo di un 'tip' inviatoci da un lettore su Formula 1 Manager della Simulmondo: le affermazioni del nostro lettore — come abbiamo scoperto in seguito provando a fondo il gioco in questione — non sono vere, perché le opzioni del gioco FUNZIONANO.

Anzi, i nostri amici della Simulmondo, tanto per dimostrare che sono sempre al passo coi tempi, stanno per sfornare una nuova versione del gioco, nella quale saranno inseriti i nomi dei piloti partecipanti ai campionati di F1 del 1990.

E adesso devo sportivamente chiudere questa editoriale, dato che lo spazio è finito, invitandovi a leggere il resto della rivista tutto d'un fiato...

Bonaventura Di Bello

[N.B. I prezzi, ove presenti, sono riportati a puro titolo indicativo; pertanto i lettori sono invitati a consultare i listini degli importatori e dei negozi per un maggiore chiarimento. La Redazione non si assume responsabilità in caso di errore.]

PRODOTTO ORIGINALE ITALIANO

iDEa

Distribuito da LEADER - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

THE PREVIEWS

Il pallone in... pixel!

Era prevedibile, con l'inizio dei Mondiali alle porte, che un certo casino scoppiasse anche nel mondo digitale — otto bit compresi.
E questa volta — visto l'approssimarsi impietoso dell'evento — non abbiamo neanche fatto in tempo ad includere nelle preview alcuni dei giochi in preparazione, che già erano stati pubblicati: e cosa fa il caro vecchio BJ in questi casi? Non lo indovinate? Mette sotto torchio i poveri redattori e gli fa scrivere col sangue (misto a sudore) le recensioni in una sessione intensiva di testaggio violento dei giochi appena arrivati in redazione.
Una cosa devo riconoscerla: se i titoli calcistici di questo mese sono diventati delle recensioni piuttosto che rimanere delle preview (altrimenti le avreste lette a Mondiali iniziati) il merito lavorativo è anche di Giorgio, che si è lasciato andare in un impeto autoschiavizzante ed è rimasto persino quasi tutta la giornata di sabato (vigilia di Pasqua, tanto per precisare) in redazione a sistemare i testi e poi a spedirmeli col modem.
Dopo i doverosi ringraziamenti vi posso annunciare che i titoli calcistici mai anticipati (mi pare) e direttamente recensiti sono... SQUILLO DI TROMBE CELESTI ALLA FANTOZZI... attimo di silenzio fra la folla dei videogamers... ITALY 1990 e WORL... eh, cosa? Ah, sono WORLD CUP SOCCER - ITALIA '90 e FRANCO BARESI WORLD CUP KICK OFF? Sì, ma allora... dunque, speriamo che i titoli delle recensioni che mi avete mandato non siano sbagliati! Ve lo auguro...
Allora, se W.C. (niente battute, prego) Soccer - Italia '90 e F. Baresi W.C. (idem) Kick Off sono quelli recensiti, rimangono da vedere ITALY 1990 della US Gold, KICK OFF 2 della ANCO e... eh? Ah, sì, INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE della MicroStyle! Giusto!
E questi sono soltanto quelli annunciati ufficialmente per la versione otto bit... aspettate che rimetto in ordine i fax e sposto i palloni ufficiali dei Mondiali gentilmente offertici da... ehm, no niente, dicevo per dire...
Allora, partiamo da ITALY 1990, visto che ha il nome più altisonante: in questo gioco — annunciato come disponibile da aprile 1990, quindi già disponibile per voi — potete scegliere la vostra squadra in mezzo alle 24 finaliste, e poi decidere tantissimi particolari come i luoghi di ritrovo dei giocatori o delle squadre intere, il miglior itinerario per raggiungere l'Italia, il tipo di stadio... insomma il successo calcistico dovrete proprio sudarvelo!
La US Gold ha promesso un manuale di 64 pagine a colori sulla Coppa del Mondo, e come bonus-gadget un quiz sui mondiali (si sa, la vita è tutta un quiz; NdRA).
Riguardo al 'settaggio' delle caratteristiche di squadra e del singolo giocatore vi basti sapere che oltre a quelle solite esiste persino un'opzione per il grado di 'aggressività' (imbranato, timido, poco timido, 'cool', sfacciato, maleducato... ok, va bene, lo ammetto: stavo scherzando. Comunque il grado di aggressività c'è davvero, nel gioco).
Ci è stato assicurato che non mancheranno nemmeno le classiche presentazioni 'stile TV' (qualcuno si ricorda ancora gli ultimi giochi della Epyx, quelli sui giochi di Seoul? Ah,che presentazione!) e persino la possibilità di utilizzare il malefico 'cartellino rosso' da parte dell'arbitro (per quest'ultimo le opzioni sono: cornuto, venduto, maiale, figl... ok, ok, la smetto di dire str****te). Purtroppo per i non-sessantaquattristi, il gioco è stato annunciato soltanto per il C64 su cassetta e disco. Ma non si sa mai... ricordate MicroProse Soccer, Hemlyn Hughes e C.? La speranza è sempre l'ultima a morire... come Zzap! Eh, eh, eh...
E fra scoppi di giubilo della folla (Cardillo in prima fila, mentre Giorgi fugge a nascondersi negli spogliatoi temendo l'arrivo di un Italy '90 Soccer Manager da recensire) ecco arrivare lo sfidante: International Soccer Challenge della MicroStyle... vi dice niente il nome della software house? Avete l'acquolina, eh?
Allora, per non farvi soffrire oltre, ecco qualche anticipazione: innanzitutto — come molti avranno già intuito — si tratta del seguito del famoso MicroProse Soccer, del quale raccoglierà l'eredità senza però fermarsi a questo. Infatti il vecchio Bill (no, non Buffalo, Stealey!) ci ha assicurato che saranno adottati dei poligoni solidi per la struttura del campo e degli animatissimi sprite per i

animatissimi sprite per i giocatori.
Inoltre il gioco sarà dotato di A.I. (no, Marco, non è un simulatore di pestaggi sul campo, sto parlando di Artificial Intelligence... ma ti devo sempre spiegare tutto, uffa!), per cui non vi aspettate di prenderlo per i fondelli, e la funzione dei passaggi di palla sarà gestita in maniera magistrale. Ah, dimenticavo: la versione annunciata è quella cassetta/disco per C64... per gli altri l'augurio è quello già esposto sopra.
Eh già, dirà qualcuno, e Kick Off 2 dove lo mettiamo? Se non mi sbaglio il primo Kick Off si conquistò senza fatica il titolo di Gioco dell'Anno in Gran Bretagna e negli altri Paesi non fu da meno: pensate allora ad una sua evoluzione, e avrete Kick Off 2 (che strano, eh?).
Tanto per darvi un'idea di cosa aspettarvi dal buon vecchio Dino Dini, pensate che alcune delle caratteristiche saranno disponibili solo su disco nelle configurazioni più 'potenti' dei vostri otto bit, ovvero lo Spectrum Plus Tre (+3) e l'Amstrad CPC 6128 — per il C64 il discorso è il solito, ovvero il gioco 'potenziato' andrà su disco e NON avrete bisogno del 128.
Qualche caratteristica del nuovo Kick Off? Eh, facile a dirsi: che ne pensate di ben 9 diversi tipi di calcio d'angolo e della possibilità di caricare le strategie preferite da Player Manager? Oppure di futuri Data Disk con opzioni speciali per eventi come i Mondiali e gli Europei di Coppa? State sbavando, eh? Anchio.
E con tutto questo ben di Dio in arrivo fareste bene a comprarvi un joystick di riserva e cominciare a mandare inviti ai vostri amici per organizzare i tornei.
Come si dice? Ah, sì, staremo a vedere...

Ancora Sport

E ancora MicroStyle. Se qualcuno di voi legge TGM (tutti, vero? Cosa? Tu non lo leggi?!? Vergogna!) avrà sicuramente sentito parlare (MESI FA) di un gioco di arti marziali diverso dal solito che la MicroProse aveva promesso per i sedici bit: si trattava di Oriental Games, che avrebbe imbastito sulle nobili arti orientali della lotta un vero e proprio campionato.
La buona novella è che il gioco — Oriental Games — apparirà NONSAPPIAMOANCORAQUANDO anche per TUTTI gli otto bit (parlo dei tre classici: C64, Amstrad e Spectrum).
Nel gioco potrete cimentarvi in quattro specialità: Kung Fu, Hollywood Rules, Sumo Wrestling e Kendo. E non sarà facile diventare campioni: prima di tutto dovrete superare un mini-campionato di sei riprese per ogni specialità e dimostrare così che padroneggiate ciascuna disciplina sportiva, dopodiché — forse — vi sarà permesso gareggiare nel torneo vero e proprio, in cui potrete sfidare ventiquattro contendenti in ognuna delle quattro mini-gare per i rispettivi tipi di lotta, cercando di qualificarvi per il titolo di Gran Maestro.
Certo che quelli della MicroStyle sanno come rendere le cose difficili, eh?

Le ORIGIN...I della Violenza

Immaginate un paesaggio devastato dall'olocausto nucleare: non dovrebbe essere difficile... se proprio non ci riuscite venite a vedere la redazione due ore dopo la consegna del materiale, anzi, venute pure quando volete, tanto BJ e MA non riusciranno mai a tenere in ordine il materiale (hardware e software) per più di qualche ora...
Dunque,dicevamo, in un paesaggio post-olocausto un gruppo di sopravvissuti — alcuni umani, alcuni mutanti — lottano per le loro vite... mi ricorda un gioco di ruolo... Wastelands? Mah, lasciamo perdere...
Chris Roberts, già noto per il suo sconvolgente Times Of Lore (no, Carlo, non Knight Lore: quelli erano altri tempi) ha deciso ora di sconvolgerci con un gioco di ruolo... in 3D!
La strategia incontrerà, in questo nuovo universo per videoroleplayers (beccatevi questa, anglofili!), un'atmosfera carica di azione stile arcade in cui affrontare lottando o discutendo con le più strane mutazioni genetiche... cosa? Ancora non vi ho detto come si chiama il gioco? Perdindirindina, avete ragione! Si chiama Bad Blood, ovvero quello che mi faccio ogni volta che aspetto i testi da BJ ed MA e non arrivano in tempo.
Sapendo che cosa c'è alle spalle di Bad Blood, e conoscendo la Origin, direi che tutti gli amanti degli RPG digitali avranno di che trepidare... vero, Stefano Giorgi?
Un'ultima precisazione QUASI SICURAMENTE non usciranno versioni per Spectrum, Amstrad ed MSX di Bad Blood... vero, Marco?

Qualcosa in breve...

Di novità ce ne sono diverse, in arrivo, ma lo spazio è tiranno e preferisco accennare a quelle che mi trovo sotto mano al volo.
C'è un nuovo gioco di simulazione ispirato al leggendario F-14 — stavolta ad un modello 'truccato' — ad opera della US Gold.
Il gioco prevedere una preparazione preliminare al volo e dieci diverse missioni a difficoltà variabile dall'utente: lo scopo è quello di sgominare i signori della droga in Sud America con un attacco a sorpresa. Promette bene, anche se non so che cosa possa proporre di nuovo visto l'argomento...
Un'altra novità arriva dalla Rainbow Arts, ed ha già avuto la sua buona accoglienza fra i sedici bit: si tratta di Startrash, un gioco a piattaforme in cui un personaggio di nome Q-Bert... cosa? Ah, non è lui... vabbé, mi sono sbagliato, sono questi sbalzi temporali che... dunque... dovrete zompare da un livello all'altro di sette piramidi per ritrovare... ma tanto la trama è cretina e serve solo come pretesto — e poi, sono sicuro che sapranno servirvela bene condita e rosolata i nostri bravi recensori dalla penna facile... vero, Max?
Concludo queste anticipazioni di maggio con alcune segnalazioni pervenuteci dalla Readysoft: (A) la data di uscita di Space Ace per Spectrum, Amstrad e C64 è ancora sconosciuta... tse!; (B) A Ottobre verrà pubblicato un nuovo gioco intitolato per ora "The Stranger" ma destinato probabilmente a cambiare nome prima che sia completato. Il gioco verrà programmato sui tre otto bit citati; (C) A Novembre, invece, dovrebbe fare la sua apparizione "Dragon's Lair II: Timewarp" con la sua brava versione otto bit... niente di sicuro, in questo caso.
E tanto per farvi vedere come si sollazzano i programmatori inglesi quando termina la preparazione di un gioco di quelli 'tosti', beccatevi in chiusura la foto dei tizi che hanno creato Castle Master (Freescape vi dice qualcosa?) in un attimo di 'spensieratezza'...
E se non ne avete abbastanza, andate a comprarvi anche The Games Machine e provate a scommettere coi vostri amici quali giochi saranno convertiti anche per i vostri gloriosi, intramontabili, inossidabili otto bit... yuuuppieee!

BDB

Vendita x Corrispondenza per Informazioni

Sterlino

Via Murri N° 73/75
40137 Bologna
Telefono 051/302896
Telefax 051/344758

GRANDE EMPORIO STERLINO
VIA MURRI, 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.28.96 - FAX 34.47.58

Sterlino Club

New PlayMate Shop
Soft Center

War Games
Fantasy Games
Giochi da Tavolo
Role Playing
Storici

Avalon Hill
Chaosium
Eon
Fasa
Games Workshop
Game Designers Workshop
Iron Crown Enterprises
Jeux Descartes
Labirint
Milton Bradley
Ral Partha
Rexton
Standard Games
Steve Jackson
Srategic Studies Group
Strate Libri
TSR. Inc.
Tor Books
Victory Games
World Wide War Games

HARDWARE & SOFTWARE
Commodore C64
Amiga
Atari ST
Spectrum
MSX
PC IBM
Nintendo
Sega
Atari 2600

MINIATURE FANTASY
Grenadier
Citadel

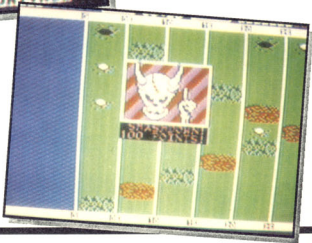
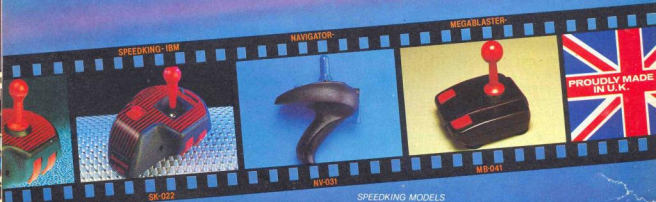
SCACCHIERE ELETTRONICHE
Mephysto
Challenger
Kasparov

CHAMPIONS OF KRINN
SSI

Avrete sicuramente sentito parlare di Pool of Radiance e Curse of the Azure Bonds, ma che il tanto atteso "seguito" di questi classici della SSI si riferisse alla tanto amata, qui in redazione DragonLance, nessuno se lo aspettava.
C'era si chi si cheideva perché non lo facessero, e probabilmente qualcosa è arrivato alle orecchie dei programmatori, che forti della licenza ottenuta qualche anno fa dalla TSR, si sono subito lanciati nella produzione di quello che promette essere un successo sicuro di questo 1990.
Giusto per darvi l'idea di cosa dovrete affrontare nel corso del gioco, sappiate che i tipi di Draconici presenti sono addirittura 6 ognuno con caratteristiche diverse, e come mi faceva notare MA, ci sono anche i Kender con L'Hoopak!
Insomma leggere la DragonLance era entusiasmante, giocarci sul vostro amato e mai tramontato (questo ci tengo a precisarlo ndBJ) C64, sarà davvero la fine del mondo... non quello di Krinn spero.

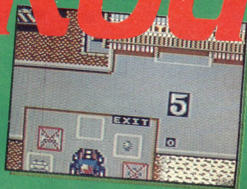
P.S.
Una piccola nota che va aggiunta doverosamente, sulla confezione di Champions of Krinn, è scritto testualmente: Un RolePlayng Fantasy della DRAGONLANCE volume 1°!!! Questo vuol dire che ce ne saranno altri, ma vi rendete conto? Comunque non voglio più starvi a stressare, godetevi le foto in santa pace e aspettate la recensione sul prossimo numero.

GRAVE YARDAGE
Activision

Sembrava non dovesse venir importato in Italia, ma fortunatamente così non è stato, quindi prepariamoci a un bel po' di violenza sacrosanta in uno stadio che ospita tra i giocatori orchetti, elfi, nani, zombie, ghoul, maghi, etc...
Se a qualcuno leggendo queste righe venisse in mente Blood Bowl, devo dire che ci azzeccherebbe in pieno, anche se il metodo di gioco, intendo le regole, è completamente differente.
Al più presto la recensione per sapere quanto vale, per ora solo le foto.

DISPONIBILI PRESSO TUTTI I RIVENDITORI LEADER

Hot Rod

Activision, C64/Sp./Ams. Disco/Cass. L. 18/25.000

Hot Rod, denominazione usata per quelle macchine yankee supertruccate con il motore fuoriuscente dal cofano, Hot Rod, evidente gioco di parole con hot road (strada bollente), Hot Rod, conversione dal non proprio freschissimo coin-op di casa Sega, Hot Rod, un tonico per i bollenti spiriti di chi vorrebbe avere la Ferrari sotto casa."Era il mio hobby, indubbiamente, quello di meccanico, e mi aveva dato parecchie soddisfazioni. Non ci voleva molto per andare da qualche sfasciacarrozze e cercare qualche macchina ancora in buono stato, dalla carrozzeria robusta e dalla linea filante, e comprarla per un tozzo di pane. Ci voleva qualcosa di piu', invece, per rimetterla in condizioni di viaggiare, anzi di gareggiare, ma quello era il mio pane. Mancava solo la cosa piu' importante: il motore, senza del quale non avrei potuto far molto per vincere la prossima gara. Ma anche quella faccenda fu risolta in breve tempo: conoscevo un amico col giro dei vecchi motori da corsa e che vendeva a prezzi stracciati. La mia scelta cadeva quasi senza indugio su un vecchio Judd 8 cilindri un po' sciancato dai troppi chilometri, ma ancora in grado di superare i 500 CV: bastava stare sotto il regime prudenziale di circa 10500 giri/min per essere sicuri di non impiantarlo una volta per tutte. Certo che farcelo stare nel cofano della carriola che mi ero cuccato non era facile e ci voleva un bel buco. Roba di una giornata, comunque, e l'unico intoppo alla fine era la visibilita' anteriore, tenendo conto che la mia macchina aveva il cofano molto basso e scarsamente capiente. Non ero ancora, fortunatamente, al punto di dovermi sporgere dal finestrino per vedere la strada, ma poco ci mancava.

E cosi' dopo qualche giorno di revisione generale ero pronto per gareggiare con quel Frankenstein della mia "hot rod": motore di una marca, carrozzeria di un'altra, sedili sportivi di un'altra ancora, senza dimenticare roll-bar, ammortizzatori e pneumatici.
E venne il giorno: la pista era ben asfaltata, con un tratto iniziale misto e uno finale molto veloce. Faceva decisamente al caso mio e i fatti mi diedero ragione. Alla partenza riuscivo a scattare in testa senza problemi e alla prima curva avevo un vantaggio di una trentina di metri sui due avversari. Ma una grande serpentina di curve mi mise ben presto in difficolta' col motore, notoriamente meno adatto di quelli piu' stradali ad un impiego sul misto per un'evidente mancanza di coppia ai bassi regimi. Fatto sta che alla fine del tratto tortuoso mi ritrovai ultimo come piu' o meno mi aspettavo. Ma ecco che in rettilineo cominciavo a guada-

Appena ho sentito le musiche mi sembrava di avere sottomano Turbo out run, grazie alla scarsa originalita' dei Maniacs of noise. A parte questo, il gioco e' senz'altro molto competitivo perche' vi da' l'occasione di far vedere quel che valete con un'auto che non e' mai molto migliore delle altre. Con questa premessa era inevitabile togliere la collisione tra le macchine, in modo da poter tranquillamente impostare la vostra traiettoria senza badare ai ferrivecchi rivali. Peccato che la guida di precisione sfruttando tutta la pista sia ancora impossibile perche' le collisioni sono un po' imprecise, infatti capita spesso di abbracciare affettuosamente il guard-rail se ci passate molto vicini. Graficamente e' godibile: ci sono un mucchio di piste, scenari ben disegnati (anche se non eccezionali) e tocchi di classe come i gabbiani che volteggiano su certe piste mentre vi dannate per premere l'acceleratore oltre la tavoletta. Belli gli sprite in alta definizione, assai buona la giocabilita' e peccato per i caricamenti: nel complesso merita la vostra attenzione.

gnare terreno, sfruttando ovviamente le zone alte del contagiri e ben presto riuscivo a dare la birra ai due compagni di gara per tagliare vittoriosamente il traguardo con un bel distacco. E cosi' salii sul podio e coi soldi intascati mi comprai un bel Ford Cosworth nuovo di zecca, in grado di offrire tutte le volte che servivano 600 CV. E la storia finisce qui, o meglio la continuate voi......

Ci sono trenta piste su cui correre contro due avversari, uno piu' cattivo dell'altro. Ma l'ostacolo principale, bisogna precisare, e' indubbiamente il tempo (che qui viene molto impropriamente definito carburante). Alla partenza avete un certo numero di secondi che vi deono assolutamente bastare, pena l'eliminazione dalla gara. Il bello e' che anche in condizioni criiche potete cavarvela raccogliendo i bonus giusti sparsi per il tracciato (quelli per il carburante appunto), in modo da avere un po' di secondi in piu' di respiro.

Le gare sono generalmnte molto combattute, al punto che di solito i contendenti si sovrappongono l'un l'altro per affrontare le curve e tagliano quasi contemporaneamente l'arrivo, anche perche' le macchine non sono mai molto diverse e i percorsi molto lunghi. Tuttavia in caso di ripetuti errori di guida e' facile ritrovarsi fuori schermi ed essere rimessi al centro previo pagamento di una penalty di carburante.

Alcune piste hanno pero' delle trappole come treni su binari, massi in caduta libera o bidoni di petrolio, ma anche delle scorciatoie e dei bivi che i piu' furbi non possono non imboccare per guadagnare qualche lunghezza. E alcuni problemi possono veire anche dai tratti a pavimentazione mista (c'e' l'asfalto, l'asfalto sporco, la terra e il ghiaccio).

E veniamo ai bonus. Chi taglia il traguardo riceve sempre una cifra fissa di carburante e di soldi in relazione all'ordine di arrivo. Cosi' ad esempio il vincitore si becca 1500 dollari e 120 unita' di gas, mentre lo sconfitto si deve accontentare di 900 dollari e 80 di carburante; per sapere quano si cucca il secondo basta fare la media matematica (e non ditemi che non sapete farla!). Ora una piccola precisazione: il tempo medio necessario per tagliare il traguardo senza commettere errori e' circa di 85 unita' di gas, per cui si vede bene che perdendo anche una sola volta il carburante rimasto per la prossima corsa sara' sempre di meno. Ma se sperate anche di farvi un cumulo di carburante residuo a furia di vittorie vi sbagliate: il valore non salira' mai oltre 230, per cui non sarete mai veramente sicuri di tagliare il traguardo successivo, a meno di commettere pochi errori.

Fin qui avete ben chiaro cosa fare del carburante (cioe' del tempo), ma non molto dei soldi. Beh, ve lo dico subito: vi potete comperare un sacco di accessori per migliorare le prestazioni della vostra macchina. La scelta e' tra motori, gomme, alettoni vari, senza dimenticare i respingenti. Quanto a scoprire quanto valgano i singoli dispositivi, e' un gioco nel gioco e non voglio togliervi il gusto di provare. Orsu', cosa aspettate a dare la birra all'amato-odiato computer?

Era da tanto che non trovavo un gioco di corsa cosi' accalappiante. Anche se Hot rod non ha alcuna pretesa di seguire le leggi della fisica (le macchine si sovrappongono come se niente fosse, arrivano a tavoletta in uno o due secondi, consumano carburante anche stando ferme), ha non pochi elementi per piacere. Tra questi: un sacco di piste una diversa dall'altra con quattro tipi diversi di terreno, scorciatoie, bonus vari e diversi aggeggini per potenziare la vostra macchina alla fine di ciascuna gara. Se tutto questo non vi bastasse potete anche gareggiare con un amico, senza dimenticare il terzo incomodo, cioe' il computer. Alla decorazione contribuiscono dei buoni fondali a volte persino animati, e degli sprite carini. Il difetto maggiore del programma e' sicuramente la scarsa precisione delle collisioni con lo sfondo, provare a prendere le curve al limite per credere. Ma non bisogna neanche dimenticare il Multiload, sicuramente migliorabile.

PRESENTAZIONE 59%
Istruzioni alla "gioca e scopriti tutto da solo". Multiload abbastanza spedito ma non sempre affidabile: a volte si impianta nel bel mezzo di una partita.

GRAFICA 81%
Piu' o meno tutto a posto: fondali, sprite e scroll. Manca all'appello la routine di collisione.

SONORO 75%
Quattro musiche dei Maniac of Noise, di cui tre in-game: interessanti ma ripetivive. Effetti sonori di routine.

APPETIBILITA' 83%
Carino, giocabile, piacevole.

LONGEVITA' 84%
30 piste non sono affatto poche e anche gli optional di truccaggio non scherzano.

GLOBALE 83%
Forse il miglior gioco di macchine con vista dall'alto. Quasi sicuramente fa per voi.

Rainbow Arts, C64/Spec
Disco/Cass. L. 18.000

E' fatta, abbiamo l'esclusiva. Solo per i lettori di ZZap! è finalmente stato svelato il segreto che si cela dietro lo strano titolo del gioco e che ha tanto angosciato i nostri amici di TGM. Perché si chiama così è soprattutto perché non si legge X-Out ma bensì Cross-Out? Lo saprete leggendo questa recensione...

L'anno è il 2019, mentre state cercando di superare la vostra crisi di mezz'età (40 anni sono tanti per un pilota da combattimento) con l'ausilio di una bottiglia di whisky, ecco quello che tutti attendevano da secoli, il contatto con una specie non umana, finalmente nuove esperienze, scambi culturali, viaggi interstellari. Niente di tutto questo, anzitutto gli alieni non giungono dallo spazio ma per un piccolo errore nel salto dimensionale si materializzano direttamente nelle profondità oceaniche e, come biglietto di presentazione, cominciano con l'annichilire il 20% della superficie terrestre. Dopo altre due bottiglie ed un'altro 10% vi ricordate improvvisamente di essere un pilota niente malaccio e che questa potrebbe essere una buona occasione per ritornare sulla cresta dell'onda. Eccovi quindi, dopo aver acquistato a vostre spese (miracoli del consumismo) il mezzo d'assalto eccovi pronti ad affrontare...

Come? Non capite ancora il motivo di quel Cross-Out? E proprio questo il bello, non c'entra proprio niente!

La maggior parte dei lettori non potrà fare a meno di associare al nome della Raainbow Arts una storia dai contorni molto poco puliti datata Gennaio-Aprile 1989 e che riguarda quel famoso R-Type di cui fu affidata la conversione alla casa tedesca che non trovò niente di meglio da fare che pubblicarne un clone, Katakis (oops, Denaris) per "dribblare" i diritti dovuti alla Irem, scatenando le ire del nostro Caporedattore Mascherato. Una torbida storia da cui però abbiamo avuto tutto da guadagnare noi appassionati blastatori di materia organica, con due prodotti di ottima qualità. Grazie a questi titoli inoltre la Rainbow Arts si è guadagnata una notevole esperienza nel campo degli shoot 'em up organici e che ha potuto sfruttare appieno nella terza puntata della sua serie, X-Out.

Lo schema di gioco è infatti pressoché immutato, spazio o abissi marini che siano, c'è la solita astronave ad armamento variabile pronta a macellare alieni su alieni, attraversare stretti passaggi irti di postazioni di tiro fino ad arrivare allo scontro con il solito mostro di fine livello, organico o meccanico che sia, ma sempre pericolosissimo, il tutto attraverso otto differenti scenari per arrivare alla fine. La variazione più notevole (ed anche più piacevole a mio parere) rispetto allo schema classico è che le armi supplementari non si trovano sparse sul terreno di gioco o sono da selezionare durante il combattimento (quel tasto di -shift- in Nemesis non lo abbiamo mai pedonato a Simon Pick) ma sono a libera scelta dell'utente. A seconda della quantità di alieni blastati ricevete una quantità di crediti da spendere nell'acquisto di astronave ed armamento. Come in Forgotten Worlds, alla fine di ogni livello una quantità di armi è messa a disposizione dal simpatico gestore di un improbabile supermercato sottomarino. Astronavi di varia potenza e capacità, colpi potenziati, satelliti e droni, per ogni cosa sarà in grado di accontentarvi il negoziante dalla forma molto poco antropomorfa, come la caricatura di Max (molte sono le critiche giunte in proposito in redazione ma voglio spezzare una lancia in favore... del disegnatore, non si tratta infatti di caricature, Max è proprio fatto così, in bianco e nero e con tanto di nasone, l'incompreso artista è riuscito come pochi a cogliere l'intima essenza ed il carattere del

nostro collega).
A livello di programmazione sono evidenti i legami con i suoi predecessori (ottima cosa questa), risente però della mancanza di un concept originale come quello di R-Type, d'altronde, come è stato intelligentemente fatto notare da Bonaventura Di Bello nell'editoriale del numero scorso (ah, BDB, a proposito di quell'aumento...) a risollevare le sorti di un apparente declino degli 8 bit sono proprio giochi non particolarmente originali, ma ottimamente realizzati, una osservazione acuta abbastanza inconsueta per un direttore tondo come BDB (... sarà meglio parlarne un'altra volta).
Non si vedono spesso conversioni dai 16 agli 8 bit che, a parte l'aspetto puramente grafico (se questo è tutto quello che volete fareste meglio a comprare un Amiga) sono paragonabili se non addirittura superiori all'originale, una vera giornata di gloria per tutti gli 8 bittanti (ahia no, Matteo ti giuro che questa non la dico più, un tipo come te dovrebbe prenderla con filosofia, ahia, scherzavo).

C64
In assoluto la versione più giocabile anche rispetto alla versione Amiga, grazie soprattutto a caricamenti molto più veloci (incredibile, è del vecchio 1541 che sto parlando?) che ti consentono di giocare una partita senza l'ansia di dover ricaricare tutto dall'inizio in caso di fine prematura. Ha una bella grafica, la velocità necessaria a non dare un attimo di respiro, un'esagerazione di armi a libera scelta del giocatore ed otto livelli tutti da blastare che lo mettono di diritto tra i migliori giochi del genere, cosa si potrebbe volere di più? Certo, il concept non è particolarmente originale e si sente che non ha dietro le spalle uno schema di gioco come quello di R-Type (a cui rimane sempre inferiore, a mio parere) ma la qualità tecnica della realizzazione è indiscutibile, (non mi stancherò mai di ripetere che a livello di programmazione alla Rainbow ci sanno fare). Mi è piaciuta molto la possibilità di acquistare uno sbulaccamento di armi e navicelle, costruendosi a propria discrezione una flotta veramente "esagerata". Se i vari Salamander, R-Type, Denaris, Phobia, ecc... non vi hanno ancora saziato assaggiate anche questo, non resterete delusi.

Sp

SPECTRUM
I programmatori hanno deciso di sacrificare per questa versione i colori, con un blu mare per astronave, fondale e nemici, in favore di altri aspetti. A parte questo c'è tutto, velocità e manovrabilità della vostra astronave, ottima definizione grafica (guardatevi il mostro di fine livello prima di ridere), scrolling fine e soprattutto non manca niente della versione originale, compresi gli schemi dei nemici. Il risultato è una giocabilità paragonabile alle altre versioni (almeno qui i contorni dei fondali sono ben chiari e non si rischia di andare a sbatterci contro come nella versione Amiga). Anche se probabilmente era necessario, mi ha lasciato un po' deluso quel monocromatico uniforme in tutto il gioco (dopotutto se si chiama spectrum è proprio in riferimento alle sue presunte capacità cromatiche) ed il caricamento da cassetta con la necessità di riavvolgere il nastro ad ogni partita. Forse però un piccolo cheat mode può aiutare in questo senso, fate attenzione alle prossime rubriche dei B.B. (che non sta per Banda Bassotti ma per Baldaccini Brothers).

PRESENTAZIONE 95%
Introduzione spettacolare identica all'originale. Caricamenti pressoché istantanei.
GRAFICA 90%
Non ha la grafica pulita e lucida come quella di R-Type, forse a causa di un uso non proprio ottimo dei colori, ma comunque molto bella e definita, soprattutto il mostro del primo livello.
SONORO 88%
Belline le musiche sia nella presentazione che nel gioco (diverse per ogni livello), Chris Hulsbeck ha fatto comunque di meglio.
APPETIBILITA' 95%
Lo shoot 'em up è immortale e questa è una delle sue reincarnazioni più avvincenti, solo provare la quantità di armi a disposizione vi terrà impegnati per un pezzo.
LONGEVITA' 90%
Otto livelli non sono moltissimi, ma il limite massimo di tre astronavi per livello vi farà sudare soprattutto agli ultimi.
GLOBALE 92%
E non dimenticate, quando andrete ad acquistarlo dal vostro fruttivendolo di fiducia, che si chiama Cross-Out, non X-Out.

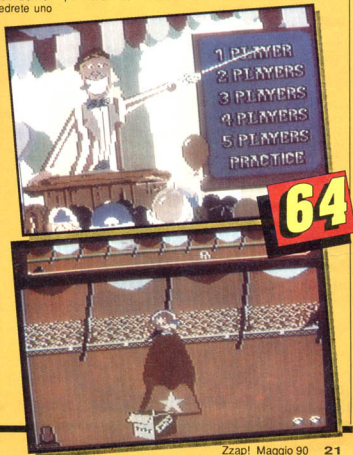
...HAS BEEN TAKEN OVER BY THE EVIL REPTILONS!
ESCAPE
FROM THE PLANET OF THE
ROBOT MONSTERS
FUGGITE-DAL MONDO DEI VIDEOGAMES NOIOSI
Ebbene si! Questo è l'ultimissima e più pazza sparatoria che aspettavate da molto molto tempo.
"Tantissime belle ragazze sono state rapite e portate sul Planeta X dai perfidi reptilon. Quando dico rapite, voglio dire... si precisamente! E' un'ignominia! E quei perfidi reptilon sono veramente... infami! E non è tutto — ce n'è di più. Dove? Ma dentro naturalmente! Buona fortuna ragazzi!"
"Brusii, creptii, sibili e scoppietti: Qui Radio S.M.O.G. con le ultimissime notizie.
DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI
"Troviamo i nostri eroi sul Planeta X dove è in corso la missione di salvezza. I perfidi Reptilon hanno assoggettato gli umani stabilitisi sul planeta e li costringono a produrre un esercito di robots destinato a DISTRUGGERE LA TERRA! Vi rimandiamo alla prossima emissione!"
THEY ARE BEING FORCED TO CREATE AN EVIL ROBOT ARMY DESTINED TO DESTROY EARTH!
"IL DESTINO DEL MONDO E'NELLE VOSTRE MANI"
JAKE
"DISTRUGGETE I PERFIDI REPTILON"
DUKE
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions
LEADER
DISTRIBUZIONE
DOMARK
Programmed by: Teque Software Developments Ltd. © 1990 TENGEN INC. All Rights Reserved. ™Atari Games Corporation
Published by Domark Ltd.

Fiendish Freddy's Big Top O' Fun

Mindscape, C64/Sp./Ams. Disco/Cass. L. 18/21.000

*Venghino, signore e signori, venghino! Il grande circo e' arrivato, in famelica attesa dei vostri soldoni. Raccomandiamo le signorie vostre di rifornirvi bene il portfolio perche' noi siamo al verde, e di non lamentarvi perche' lo spettacolo fa schifo: in fondo i nostri artisti non vogliono lavorare gratis. Accettiamo assegni, cambiali, valuta straniera e Colt 45. Venghino, signore e signori, venghino! Lo spettacolo inizia.*E inizio' davvero: il circo piombo' nelle tenebre piu' fitte perche' l'Enel gli aveva tagliato i fili per morosita' aggravata. Poi qualcuno riusci' a trovare un faretto d'emergenza e lo diresse al centro della pista, illuminando a giorno il presentatore e a notte il resto del circo. Il presentatore inizio': "Benvenuti! Fra poco vedrete uno spettacolo indimenticabile, offertovi dai migliori artisti del (terzo) mondo. Scusate se non uso il megafono, ma e' al monte di pieta'. Il prossimo numero e'..." E si interruppe, paralizzato dall'orrore quando una strana figura acquattata nell'ombra gli lancio' contro un ogetto pericolosamnete simile ad una bomba a mano. "Gambeeee!" prosegui', e scappo' via a Mach 2 lasciando per la fretta i pantaloni nel bel mezzo del cerchio luminoso. E intanto, una satanica risata si levo' dall' ombra...

Ma che sta succedendo qui? Ecco, come al solito ho dimenticato di raccontarvi tutta la storiella, ma rimedio subito. Adunque, c'era una volta un circo molto grandissimo in cui tutti vivevano felici e contenti finche' ci miser lo zampino i sindacati. Il loro ultimatum fu il

Ecco qui un giocofumetto sul circo. Dappertutto regna una grafica in stile cartone animato, forse un po' grezza ma comunque valida, accompagnata da un supporto musicale che fin dall'inizio non tace un secondo. C'e' da dire che gli sprite sono proprio grossi e animati in maniera divertente (soprattutto i giudici fanno sghignazzare), mentre tutte le musiche sono allegrotte e circensi ma un po' ripetitive, tanto che dopo qualche ora sarete completamente "suonati". Tutti gli eventi sono giocabili e per niente facili, in modo che anche con molta pratica dovrete sudare prima di raggiungere i famigerati diecimila. I caricamenti, pero', non sono gran cosa: questo gioco ha bisogno di unita' e le pause dei caricamenti (anche se il SID inferisce in continuazione) spezzano il ritmo. Rivedibile la dinamica di certi sprite, come le palle nel secondo livello, che non si muovono realisticamente. Nel complesso e' riuscito: giocabile, simpatico, accattivante e difficile quanto basta. Non e' certo originale, ma quanti giochi usciti negli ultimi mesi possono meritare questo aggettivo?

raddoppio dello stipendio a tutti gli artisti, e presto si aggiunse la protezione animali che impose di sfamare la foca con caviale e champagne e i leoni con filetto di vitello innaffiato di Chateau Laffite '59. Ben presto i fondi finirono in rosso, e il gran capo dovette ricorrere, con la morte nel cuore, ad un usuraio. Colui arrivo' a bordo della sua super-limo a 16 porte, imponendo la restituzione del prestituccio sotto forma di diecimila verdoni in una sola giornata. Grazie al prestito il circo sarebbe stato in grado di guadagnare senza troppa fatica tutti i dieci sacchi, e quindi il nostro bieco usuraio, che preferiva incassare qualche milioncino di penali, si rivolse ad una "premiata agenzia" per reclutare un tipetto con il pallino degli scherzi. Costui era nomato Freddy, Fiendish Freddy, e in ricompensa per le sue prestazioni professionali avrebbe avuto un bel grattacielo tutto suo proprio sopra il tendone del circo. Siccome il tendone non e' granche' come fondamenta per un edificio cosi' pesante, era necessario sbarazzarsene. E come? Sabotando il circo. Presto fatto: questo circo ha nel repertorio sei numeri sei, nei quali il buon Freddy si diverte a pescare trucchi del suo arsenale per usarli contro i malaugurati artisti di turno. Si intuisce facilmente che il vostro scopo sia guidare al successo i sei artisti per far levitare gli incassi, mentre Freddy vi mettera' i bastoni tra le ruote. Alla fine di ogni evento arriveranno cinque pagliacci giudici che, dopo una serie di dispetti tra loro si decideranno a valutare il vostro lavoro e vi mostreranno lo stato economico del circo. Qualunque siano i vostri risultati dovrete passare attraverso tutti gli eventi, ma questi potranno finire prematuramente grazie alla vostra incompetenza. E' prevista un'opzione di pratica, e possono giocare fino a cinque persone, ognuna dele quali dovra' scegliere un animale da circo come propria immagine. Ma eccovi gli eventi.

Il primo vi vedra' intenti a pilotare il vostro muscoloso tuffatore verso un catino con poche dita di acqua qualche decina di metri piu' sotto. Andando avanti con i livelli il catino si restringera' perche' tutta quell'acqua senza detersivo non gli ha fatto certo bene. Quando il tuffo inizia il vostro aspirante Di Biasi si mette a ruotare, finche' avra' abbastanza energia per assumere una posa tra le otto possibili. Al momento giusto dovrete assumerla il piu' in fretta possibile, altrimenti apparira' Freddy armato di megaventilatore fermamente intenzionato a regalarvi una rotta di collisione col la dura terra madre.

Volevate un gioco circense finalmente divertente? Eccolo! Fiendish Freddy e' un pacco di humour e di risate, almeno per chi lo prova per le prime volte. Cosa ha di piu' rispetto a tutti i suoi vecchi "colleghi", potreste chiedervi ancora? Semplice! Un bel po' di situazioni ridicole come pagliacci che si fanno un sacco di scherzi, bombe che vi inceneriscono, presentatori che rimangono in mutande, tuffatori che si infilano in una tazzina da caffe' e via di questo passo. Ma non dovete per questo temere che tutto si esaurisca alle prime partite, perche' Big Top, una volta "depurato" da tutte le situazioni umoristiche, rimane sempre un valido passatempo. La grafica e' buona, salvo qualche particolare grezzo e difficilmente decifrabile; la colonna sonora e' abbastanza ben fatta e se fosse un po' piu' varia sarebbe persino piacevole. I caricamenti non sono proprio velocissimi, ma aspettare mezzo minuto circa per caricare un nuovo sottogioco e' un tempo piu' che accettabile sul 64. Per la serie "divertiti che ti passa".

Se non vi siete ancora spaventati abbastanza per le terribili tombole, ecco che vi aspeta un numero di abilita' pura. Al volante (?) del vostro monociclo e travestiti da pagliaccio dovrete afferrare gli oggetti che vi lancia la foca e quindi ributtarli in aria. Dopo un po' si fara' vivo Freddy che vi lancera' certe pesanti sfere nere di metallo con una miccia accesa. L'unica difesa e' ributtargliele indietro e godersi il botto, se non volete finire in un mucchietto di cenere.

La terza prova ricalca lo stile del vecchissimo Jungle hunt, e infatti dovrete far passare di trapezio in trapezio la vostra acrobata calcolando esattamente il momento dello sgancio (e dell'aggancio!). La visuale e' di profilo, con le corde che oscillano a velocita' diverse in modo da non farvi capire piu' niente.

Ma non finisce sicuramente qui: qualcuno ha teso una corda tra due piloni, e adesso vi sta chiamando a gran voce davanti all'intero pubblico perche' ci saliate sopra. Guarda caso, dovrete attraversare la corda da un estremita' all'altra avvalendovi del prezioso ausilio di un'asta. Freddy si divertira' a tirarvi addosso una sega circolare, e siccome questo e' un circo povero

64

non troverete un volonteroso sarto disposto a ricucirvi e dovrete cadere giu', senza paracadute e senza rete. La vostra salvezza e' un colpo alla McEnroe con l'asta in modo da rispedire l'oggetto volante identificato al lanciatore.
Tenete pronto un bel barile di cardiotonico, perche' adesso arriva un numero davvero tagliente! La vostra assistente e' stata legata ad un disco rotante su cui trovano posto alcuni pallocini. Voi dovete impugnare un bel numero di coltelli e lanciarli addosso ai palloncini (ma secondo me e' meglio usare Freddy come bersaglio) cercando di evitare la poverina che comunque non manchera' di avvertirvi - assai sonoramente - in caso di tiro ciccato. Freddy non e' entusiasta della mia idea di usarlo come bersaglio, e si vendichera' su voi tirandovi addosso bombette puzzolenti. A parte l'indubbia offesa al naso, la nube di gas vi impedira' di vedere per un po', e qui il tempo, assieme ai coltelli, e' contato.
L'ultimo numero e' davvero esplosivo. Il nostro uomo cannone (che non pesa 200 e passa chili...) e' adagiato nella bocca da fuoco e aspetta che la sua leggiadra assistente la riempia di polvere da sparo. Ma, ahilui!, la ragazza non usa certo il bilancino da farmacista per stabilire le dosi, e quindi il nostro eroe deve eseguire complicati calcoli balistici per stabilire con che angolo essere sparato e a che distanza deve stare il bersaglio. E Freddy? Ha ricevuto come regalo di Natale un bel jetpac usato di zecca, e svolazza allegramente sulla vostra testa. Se ci mettete troppo tempo a decidere i parametri del lancio, piazzera' gentilmente un altro regalo di Natale sulla bocca del cannone, vale a dire un magnifico tappo super ermetico che vi garantira' un atterraggio pressoche' immediato - sul tappo! E, naturalmente, un feroce mal di testa.

PRESENTAZIONE 57%
Caricamenti nella norma e manuale ai minimi termini.
GRAFICA 81%
Grossi sprite divertenti e animati abbastanza bene. Le testate di caricamento e i fondali sono carini.
SONORO 60%
Adatto al gioco ma esagerato: e' proprio il caso di dire che vi riempie le orecchie.
APPETIBILITA' 78%
Tutti gli eventi sono divertenti e facili da giocare, basta sorvolare sul caricamento.
LONGEVITA' 79%
E' abbastanza difficile vincere, potete sempre rigiocarlo, e ammette fino a cinque giocatori.
GLOBALE 81%
Un gioco riuscito e divertente.

IDEE MERCATO
A CURA DI SUARES & ADLER ITALIA S.r.l.

Il dominio del tempo.
Lo "spirito" della grande Russia rivive in due ineguagliabili orologi " **Bisciov** ", modello "Tradizione" e modello "Lenin".
Il loro movimento meccanico é praticamente indistruttibile ed inarrestabile nella sua precisione.
In acciaio cromato, confezionati in simpatici astucci, con garanzia di un anno, gli orologi "Bisciov" sono l'ideale per chi desidera avere sempre il controllo del Tempo. Senza problemi di pile scariche...**Dalla Russia con amore!**
Consegna 20 giorni data ricevimento ordine.

Ritagliare e spedire in busta chiusa a:
Suares & Adler Italia S.r.l.
Casella postale 337 -20101 - Milano

Si. Voglio ricevere l' orologio "Bisciov"

❑ modello "Tradizione" - ❑ modello "Lenin"
(segnare con una crocetta il modello desiderato).
Al prezzo di £. 89.000 cad. + £. 5.000 per spese di imballo e spedizione.

☐ Allego assegno bancario non trasferibile intestato a: Suares & Adler Italia S.r.l.

☐ Allego ricevuta di versamento sul c.c. postale n° 15089204 intestato a:Suares & Adler Italia S.r.l.

Nome e Cognome ....
Via .... N° .... Cap ....
Città .... Sigla Prov.(.......)
Tel.......... Data ....

Se sei pronto a passare a qualcosa di più adulto, allora leggi TGM la rivista dedicata ai 16 bit.
In TGM troverai tutto quello che voui sapere su Amiga, Atari ST, MS-DOS e Sega Mega Drive!
The Games Machine
il 5 di ogni mese in edicola!

ZZAP! TEST

SCRAMBLE SPIRITS

Grandslam, C64/Amstrad/Spectrum/MSX Disco/Cass. L. 15/29.000

Ci sarà un momento nel futuro che vedrà la nascita di un supercaccia tubolare spinto da due potenti motori propfan, avente come caratteristica saliente un volume di fuoco impressionante. Il momento è arrivato adesso, e imbottiti in una comoda tuta anti-G salite lentamente verso l'abitacolo del vostro uccellaccio ultimo grido.
Naturalmente i termini della guerra non sono cambiati con il tempo, potremmo essere nel 1942 (ogni riferimento a giochi esistenti è puramente intenzionale) dato che ci sono sempre corazzate e portaerei a mollo sotto noi, un bel po' di isole e isolette (e tante belle isolane) e, soprattutto, una caterva di aerei che vi ronzano attorno come uno stormo di calabroni infuriati. Ho detto aerei, ma avrei fatto meglio a dire velivoli, perché nel mazzo ci possiamo mettere anche elicotteri più grandi di quello che si vedeva nel finale di Rambo 2 (parlo del film, il gioco non mi è mai piaciuto) armati con decine di missili elicottero / aereo nuovissimo che presto non sarà più tanto nuovo. Qua e là sfrecciano nell'aria code ed ali di provenienza inclassificabile, ma poco importa se siano di MiG 43 o di F-24, dal momento che vogliono tutti indistintamente farvi la pelle. Fortunatamente i piloti da caccia sono addestrati, con ben radicata in testa l'idea di riportare quest'ultima a casa, magari attaccata al resto del corpo. Potete giocare in due contemporaneamente se trovate un amico abbastanza pazzo da unirsi a voi, ma quel che conta è che vi

64

(C64) E' sempre la solita storia: le case produttrici sbattono quasi sempre sul mercato dei giochi che non brillano per originalità e fin qui niente di strano. Certo che quando cominciano a riproporre dei cloni di qualche prodotto, praticamente identici agli originali, se non peggio, non possono sperare di conquistarsi il favore del pubblico. E il caso di Scramble spirits, che ricalca abbastanza fedelmente come struttura 1942 e 1943, offrendo in più solo il modo a due giocatori contemporanei e una discutibilissima schermata di volo sulla portaerei (modo grafico 20x10). Potrei anche chiudere un'occhio se avesse una grafica e un sonoro da fantascienza in modo tale da giustificare la banale scopiazzatura. Niente da fare: i fondali sanno di anni '20 (e non di 21esimo secolo) e il sonoro è comunissimo.

(Amstrad) Quanto detto per il 64 vale ancora di più per l'Amstrad: quando ci si trova davanti una terribile grafica monocromatica che non farebbe invidia neanche allo Spectrum e uno scroll pietoso (questo almeno era abbastanza scontato) non si può fare altro che gridare di rabbia o di disgusto. Almeno fosse giocabile, poi! Ma neanche quello: nel modo a due giocatori gli sprite dei vostri aerei lampeggiano in modo terribile da rendere impossibile ogni distinzione tra i due compagni e gli aerei avversari sono tutti uguali e seguono quasi sempre le stesse tattiche. Volevate un grande gioco per il vostro computer? Non è questo, vi assicuro!

trovate davanti sei missioni dure come una suola vecchia che vi porteranno alla lotta a coltello finale con la nave di comando (che magari è un guscio di noce) nemica. Buona fortuna, ma per piacere... non chiedetemi di venire con voi!

PRESENTAZIONE 65%
La solita confezione anonima con dischetto, istruzioni poliglotta e filare.

GRAFICA 41% / 26%
Preistorica quella del 64, dell'Amstrad non ne parliamo.

SONORO 60%
Roba di routine.

APPETIBILITA' 55% / 35%
Il modo a due giocatori acchiappa un po', ma solo sul 64.

LONGEVITA' 31%
Scarsa, decisamente.

GLOBALE 44% / 35%
Ennesimo clone ed ennesima delusione (bella 'sta rima!).

Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

C 64 + Registratore	L. 320.000
AMIGA 500 COMMODORE ITALIANA	L. 750.000
AMIGA 500 1 mega	L. 900.000
AMIGA 2000	L. 1.750.000

IMPORTAZIONE DIRETTA XT/AT

IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

ZZAP! TEST

SPACE ROGUE

Origin, C64 Disco L. 21.000

In questo nuovo gioco della Origin avete tutta una galassia a vostra disposizione in cui viaggiare, commerciare, stringere alleanze, e guadagnare un sacco di soldi. Non vi ricorda niente questo? Ma certo, e vi ricorda esattamente il mito di Elite, il piu' grande simulatore di attivita' commerciali intergalattiche a tutt'oggi. Space Rogue tradisce immediatamente la sua discendenza dallo storico gioco e ha addirittura certe caratteristiche del tutto identiche, ma se e' per questo ha anche delle particolarita' tutte sue, quindi andiamo a descriverlo: innanzitutto l'ambientazione e' come si diceva spaziale, nel ristretto (si fa per dire) ambito di una costellazione formata da otto sistemi stellari. Anche qui come in qualche noto film di fantascienza emerge la figura dell'Impero, come al solito sorto dopo secoli di lotte intestine, caterve di eroi, controeroi e villains, milioni di morti etc. Ma naturalmente esiste un sottomovimento che non rientra nella sfera di potere dell'impero e che ha saputo ritagliarsi un suo spazio all'interno della galassia, pur con attivita' illegali: stiamo parlando della pirateria; questo sottobosco germina, si nutre, entra ed esce da simbiosi fruttuose e non, e insomma governa un po' il mercato. Non e' pero' il solo ente ad influenzare il commercio poiche esiste anche la cosiddetta Gilda dei Mercanti, una legalissima corporazione di onesti commercianti. Durante il gioco stara' proprio a voi decidere a quale partito affiancarvi, proprio come in Elite. Ma vediamo da vicino che cosa deve fare un vagabondo dello spazio per orientarsi in questo marasma di influenze positive e negative: innanzitutto deve possedere una nave da viaggio, trasporto e combattimento. In Space Rogue avete a dispozione un modello Sunracer, astronave piccola ma con un cargo capiente, e abbastanza veloce. Poi deve avere un minimo di cognizioni sulla topografia della galassia. Per questo nella confezione viene fornita una bellissima cartina che riporta la mappa della costellazione interessata piu' otto sottomappe che si riferiscono ai sistemi stellari che essa incorpora. Dulcis in fundo, il vagabondo dello spazio deve saper viaggiare: il pannello principale della Sunracer consente una vista tridimensionale dell'ambiente esterno, con qualche ritocco computerizzato, mentre il cruscotto ha una strumentazione adatta al caso, che puo' visualizzare sullo schermo principale una mappa per tracciare le rotte. Potete indirizzare la Sunracer in quattro luoghi diversi: basi stellari, avamposti, stazioni di

estrazione, navi imperiali. A seconda della locazione a cui approderete le facilitazioni nel commercio e in altro saranno diverse: le basi stellari, che appartengono all'Impero, sono i maggiori centri di scambio e compravendita dei beni, mentre le stazioni di estrazione possono fornire ingenti quantita' di materie prime. Le rappresentazioni di ogni centro sono in una buona grafica solida, abbastanza veloce mentre quando farete il vostro ingresso in uno di essi l'inquadratura sara' a volo d'uccello. Voi vedrete il vostro omino da sopra che cammina negli ambienti delle stazioni popolate di altre sagome umane, che possono essere pirati, commercianti, guardie. Le pubbliche relazioni possono essere avviate tramite specifiche opzioni e questo vale un po' per tutte le restanti funzioni espletabili. Una di esse e' il combattimento durante il quale potete scegliere armi come raggi-laser o torpedini, disponendo pure di un sistema di fuoco automatico. Nel modo Dati il computer vi suggerira' addirittura una strategia di combattimento. E si va avanti cosi', tra scontri nello spazio profondo, instaurazione di alleanze, scambi e controscambi di materie prime, viaggi, e devo dire che il tutto e' assolutamente godibile. Ci sono dialoghi da sostenere per assicurarsi certe alleanze, una navicella da manovrare con raziocinio, con un sistema di guida ben congegnato, tanti posti da visitare e anche un Master of the Lamps per il balzo iperspaziale da un sistema all'altro. Ricalca le orme di Elite, e lo fa nel migliore dei modi, offrendo la possibilita' di visitare quattro locazioni che offriranno condizioni diverse da affrontare, aggiungendo un elemento RPG che accresce l'atmosfera, e includendo sorprese spazio-temporali nella mappa della galassia. E cosa volete di piu'?

PRESENTAZIONE 85%
Bello l'antefatto con vignette sul vostro schermo, belli mappa e manuale nella confezione.

GRAFICA 83 %
Un treddi' soddisfacente e un'ambientazione d'interni come nei migliori RPG.

SONORO 65%
Non c'e' granche' ma puo' bastare.

APPETIBILITA' 80%
Il marchio Origin e' una garanzia di professionalita', la somiglianza con Elite una condizione di appetibilita'

LONGEVITA' 87%
Frase indiziaria 1:"Prendi questa maledetto pirata!"
Frase indiziaria 2:"Un fascio di asteroidi?E io mi ci butto!"
Frase indiziaria 3:"Quel porco non mi vende la roba?E io riscuoto la sua taglia!" Ce n'e' per tutti i gusti.

GLOBALE 85%
La vita di un cittadino dello spazio nella sua piu' intensa e movimentata espressione.

CONSOLE

PC ENGINE: UN GIGANTE MICROSCOPICO

Ok, ok, non ve lo aspettavate, eh? Certo, lo so che oramai davate tutti per spacciata l'ipotesi di una futura importazione, però ora e qui, e cosa più importante, lo abbiamo in esclusiva!

Che ne direste però di conoscere il nostro "sogno proibito" un po' più da vicino? Sono state scritte innumerevoli cose su questo piccolo capolavoro, addirittura c'è chi dice cose tipo "ha ottanta canali stereo!" o "la risoluzione è 1000 per 800". Ma come disse un certo tizio, "questa è scienza, non fantascienza" e quindi leggetevi le VERE specifiche del 'micro coin-op' di casa NEC nel riquadro qui sopra.

Processore:	6502 a 8-bit (lo stesso del Nintendo)
Risoluzione:	256 x 216
Colori:	512
Sprites sullo schermo:	64
Sonoro:	6 canali
Dimensioni:	cm. 13 x 13 x 4 (non sto scherzando!!!)
Dimensioni dei giochi:	cm. 8,5 x 5,5 x 0,2 (vedi sopra)

Allora, come potete vedere non c'è nulla di magico o soprannaturale, solo sana tecnologia (voce nasale) spinta al massimo dalla volontà e dall'ingegno umano (pa papaaaaaa pa papaaaaaa papapapaaaa-aaa...), fulgido esempio di... ok, ok, la pianto. Ad ogni modo, i dati sono quelli e così non ci sarà più nessun casino! Pertanto, vi saluto e... alla prossima Megaconsole!

SHINOBI

Asmik, PC Engine Cart. N.P.

Chi di voi non conosce Shinobi, il meraviglioso coin-op della Sega simile a Rolling Thunder, alzi la mano. Come? Nessuno? Lo sospettavo. Certo, è quasi impossibile non aver mai sentito parlare di Shinobi o non aver mai visto il coin-op o ancora non aver mai visto la versione per computer. Ad ogni modo, lo descriverò velocemente.

Dei ragazzini sono stati rapiti da un malefico boss mafioso giapponese e voi siete stati incaricati dalla Associazione Mamme Giapponesi Coalizzate Contro I Boss Mafiosi Sempre Giapponesi Dei Videogiochi Più Giocati Nelle Sale Giochi Ovviamente Giapponesi (d'ora in poi per amor di brevità semplicemente AMGCCIBMSGDVPGNSGOG) del salvataggio di codesti pargoli. Immediatamente vi ritrovate per le strade di una nota città giapponese (di cui non dico il nome per non fare pubblicità) a dover affrontare gli agguerriti membri della AMGCDBMCCCLAMGCCIBMSGDVPGNSGOG (Associazione Malviventi Giapponesi Capeggiati Da Boss Mafiosi Giapponesi Che Combattono Contro La Associazione Mamme Giapponesi Coalizzate Contro I Boss Mafiosi Sempre Giapponesi Dei Videogiochi Più Giocati Nelle Sale Giochi Ovviamente Giapponesi) rappresentati da punk tiracalci, maniaci armati di pistola, fan dell'Uomo Ragno nonché ninja pazzi e così via. L'unica arma a disposizione è una scorta illimitata di shuriken che però può essere sostituita da un mini-bazooka fornito dagli ostaggi liberati appartenenti alla AOSLADSCCCLAMGCDBMCCCLAMGCCIBMSGDVPGNSGOG (Associazione Ostaggi Supportanti L'Azione Dei Salvatori Che Combattono Contro La Associazione Malviventi Giaponesi Capeggiati Da Boss Mafiosi Giapponesi Che Combattono Contro la associazione Mamme Giapponesi Coalizzate Contro I Boss Mafiosi Sempre Giapponesi Dei Videogiochi Più Giocati Nelle Sale Giochi Ovviamente Giapponesi — lo prometto, non lo faccio più, non inventerò più associazioni stupide), senza contare la magia ninja utilizzabile una volta per schermo che può essere un turbine di lame, un fulmine alla Ghouls 'n' Ghosts o una moltiplicazione improvvisa del oersonaggio. Alla fine di

Ho sempre amato Shinobi nella sua versione originale e l'ho nutrito con somme sostanziose (si fa per dire). Ora che il coin-op è stato praticamente trasferito su questa microscopica console, che cosa potrei desiderare di più? Certo, i quadri sono solo quattro, ma cosa importa se sono fatti così bene e sono così uguali all'originale? Oltretutto, non sarà tanto facile arrivare in fondo, c'è sempre la sua bella sfida!

PRESENTAZIONE 90%
Istruzioni chiare (Ahahahahah! Buona questa! Ahahahahah...) e presentazione su schermo generalmente buona.
GRAFICA 91%
Molto, molto, molto, molto simile al coin-op e veloce.
SONORO 90%
Cosa si può volere di più?
APPETIBILITA' 89%
Il gioco non è certo molto originale ma acchiappa in fretta...
LONGEVITA' 92%
Non è molto lungo ma ha un fascino tutto suo che ve lo farà giocare anche dopo averlo finito.
GLOBALE 90%
Una buona resa del coin-op che non mancherà di soddisfarvi.

ogni tre quadri il nostro eroe appartenente alla... beh, lasciamo stare, incontra uno di 'sti benedetti boss mafiosi: questi boss mafiosi sono in tutto quattro e hanno le apparenze più disparate, troviamo in fatti un gigantesco tizio corazzato, un faccione sputafuoco, un samurai terribile e un ninja capace di usare i vostri stessi poteri magici TUTTI IN UNA VOLTA! Se riuscirete nella vostra missione sarete premiati dalla AMGCCIBMSGDVPGNSGOG ma vi sarete garantiti rancore per tutta la vita da parte dell'AMGCDBMCCCLAMGCCIBMSGDVPGNSGOG. Chiaro, no?

SUPER VOLLEY BALL

PC, Engine cart. L. N.P.

Lo sport che sta dando moltissime soddisfazioni in campo internazionale alla nostra nazione è diventato un gioco per la mini console della NEC.
Vediamo se sono riusciti a migliorare l'obrobrio di Volleyball Simulator.
Se date uno sguardo alle foto qui intorno, e se avete passato molto del vostro tempo libero in sala giochi, avrete sicuramente riconosciuto il gioco di cui vi sto parlando.
La grande diversità che questo gioco ha rispetto alla versione da bar, è la possibilità di creare la propria squadra, con caratteristiche diverse per ogni giocatore, abilità in schiacciata, in ricezione, elevazione e riflessi.
L'unico problema che ci si presenta davanti agli occhi è quello della traduzione delle varie opzioni, in quanto solo per dare il nome ai vostri giocatori, lo schermo vi si riempirà di quei caratteri strani che MA sa pronunciare tanto bene, sullo stile: Ghyo Thgda Ecou Ontoo lopda (Trad. Ma quanto mi piace 'sta console).
Di conseguenza sarà necessario un minimo di buon senso per dare un'interpretazione esatta di quello che si sta facendo scegliendo questa o quella opzione.
In ogni caso è una bellissima simulazione sportiva, che rende tanto e anche più dalla sua versione a "monete", in cui si possono effettuare innumerevoli colpi e azioni.
La possibilità di variare il punteggio iniziale ed il numero dei Set da vincere lo rende estremamente longevo e divertente, giocare in due poi è un vero spasso.
Vi assicuro che questo Volleyball è davvero SUPER, niente di meglio per passare ore ed ore schiacciando palloni a destra e a sinistra,

o facendo battute (non come quelle di MA ndBJ) sempre più potenti, bellissima quella con il fulmine.

Un acquisto, portafoglio permettendo, altamente consigliato.

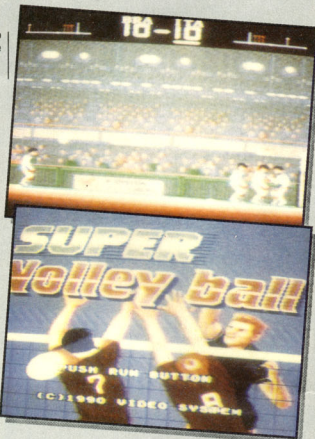
PRESENTAZIONE 84%
Dopo ore passate sui dizionario Giapponese, sono riuscito a capire: "Complimenti per avere scelto il nostro gioco". Nel complesso però molto buona.

GRAFICA 94%
Come quella del bar!!!.

SONORO 89%
Simpatica musichetta iniziale che svanisce quando inizia l'azione. Niente male anche gli effetti durante la partita.

APPETIBILITA' 90%
Ehi! non avrete già rotto il salvadanaio spere!

LONGEVITA' 97%
Ma quando diavolo riuscirete a staccarvene mi chiedo.

GLOBALE 95%
Bello, bello, bello. Devo ancora ripetervelo?

Finalmente sono disponibili in Italia le favolose console da gioco PC Engine e SEGA Megadrive 16 bit con tutto il Software

Per informazioni rivolgersi a questi negozi:

COMPUTER'S LAND
Via Trieste,6
Cassano Magnago
Varese
Tel: 0331-204074

LYNX

MICROMANIA
Via XXV Aprile,80
Besozzo - Varese
Tel: 0332-970189

Novità Hardware and Software a prezzi interessanti
Espansione interne per Amiga 500 da 2 Mega Bytes

Tutto quello che aspettavi al prezzo che non ti aspettavi

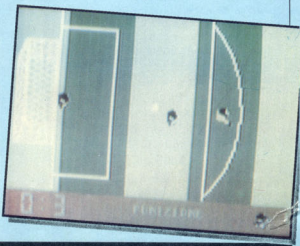
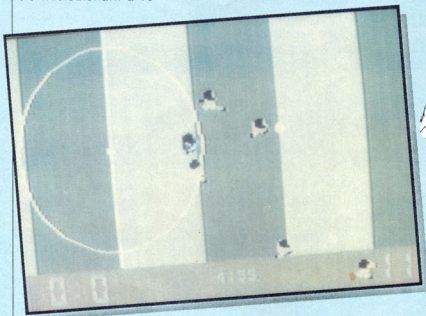
Speciale ITALIA '90®

IL conto alla rovescia è cominciato già da tempo, è ormai siamo sempre più vicini a ciò che viene definito l'evento sportivo del 1990.
Avrete sicuramente capito che stiamo parlando dei Campionati Mondiali di Calcio che si svolgeranno sulla nostra penisola il prossimo Giugno.
Questo sport ha milioni di appassionati in tutto il Mondo e giustamente anche il mercato del software ludico ha sentito l'importanza di un simile evento.
Saranno molti i giochi che usciranno in questo periodo che avranno come soggetto i prossimi Mondiali.
Nel caso di Franco Baresi World Cup, tra l'altro, è la prima volta che un campione, o in ogni caso un personaggio pubblico, lega il suo nome ad un gioco per computer, seguendo la moda altamente sviluppata in America e in Inghilterra.
Non vogliamo di certo indagare su quanto l'operazione abbia fruttato al grande Franz, ma questo è sicuramente un sintomo di novità, e rende bene il tipo di scossa che il mercato Italiano sta subendo da qualche anno a questa parte.
Case di software che nascono continuamente, contratti con personaggi che non hanno nulla a che fare con i computer, indicano indubbiamente un grado di salute del mercato Italiano non indifferente, sapremo, noi Italiani stare al passo con i continui sviluppi del Software? Ai posteri la dolce sentenza.
Comunque così come in molti altri ambienti del commercio, è chiaro che il legarsi a grossi avvenimenti aumenta la possibilità di influenzare il pubblico ed i possibili clienti, la produzione di giochi per computer non sfugge a questa regola, ma vediamo chi ha davvero il diritto di fregiarsi del titolo di gioco campione del Mondo 1990.

Franco Baresi World Cup Kick Off

REFLEX, C64 Disco/Cass. L. N.P.

Ne abbiamo parlato nell'introduzione, è un avvenimento non da poco, ed è il primo avvenuto in Italia, ma aldilà degli effetti puramente merceologici come sarà il gioco?
Dobbiamo innanzitutto dire che è in tutto e per tutto simile al primo Kick Off per il C64, per cui se vi ricordate la recensione non è certo qualcosa di spettacolare, soprattutto perché non è stato cambiato assolutamente nel meccanismo del gioco, perciò non aspettatevi grandissime cose da questo World Cup Kick Off.
C'è da dire che la novità vera è quella, il titolo lo faceva più che supporre, dell'inserimento dell'opzione Campionato del Mondo.
Questa nuova opzione è

TEST

strutturata molto bene e promette ore di divertimento, posto che vi divertiate giocandoci, soprattutto perché oltre alla possibilità di scegliere con quale squadra affrontare il mondiale, vi sarà possibile decidere a quale dei sei gironi farla partecipare, e inoltre rivoluzionarli a vostro piacimento.
Quindi se volete che l'Italia abbia vita facile, almeno nel primo girone, è sufficiente accoppiarla con squadre di basso o mediocre livello, e se odiate qualche nazione in particolare, mettetela con Brasile, Argentina, e Germania Ovest.
E' possibile assegnare alle squadre il giocatore umano (sì stiamo parlando di voi), oppure farle gestire dal computer, il campionato si svolgerà come è ormai diventato nel regolamento internazionale, cioè: sei gironi da quattro squadre, due passano il turno, insieme ad alcune tra le migliori terze classificate, e poi via ad eliminazione diretta sino alle finali.
Nel complesso un buon gioco, soprattutto nell'opzione Campionato del Mondo, peccato che la struttura della partita sia rimasta invariata e non sia nulla di eccezionale nella sua versione ad otto bit, effettivamente si sperava in qualche modifica sostanziale che avrebbe sicuramente giovato al prodotto finito, così non è stato, e allora attendiamo Kick off 2 per vedere cosa la mente di Dino Dini è riuscita a creare (sembra che ci lavori giorno e notte), per il resto simulare i mondiali in ogni modo possibile e non, rimane pur sempre un ottima alternativa rispetto all'attesa appendendo il Joystick al chiodo, se vi era piaciuto Kick Off originale, questa è un ottima simulazione, se non vi era piaciuto...

Certamente è prematuro parlare di Kick Off 2, ma la prospettiva di giocarsi i Mondiali in anteprima può sicuramente essere allettante, ma perché non hanno cambiato niente rispetto alla versione precedente? Ve la ricordate la recensione sul n°37? Non era certo il massimo della vita.
Non ci sentiamo in umore di aggiungere altro, anche se ripeto il modo Campionato del Mondo può essere effettivamente un buon incentivo per un eventuale acquisto. Vedete un po' voi...

PRESENTAZIONE 74%
45%: questo è il voto per gli Interisti. Niente male e in più la foto di Baresi con tanto di dedica.
GRAFICA 49%
Non è cambiato nulla rispetto alla precedente versione. Il che è tutto dire.
SONORO 30%
Zzzzzz...
APPETIBILITA' 85%
Per tifosi e non, è di sicuro interesse.
LONGEVITA' 75%
Se siete davvero appassionati ci passerete un bel po' di tempo, malgrado la cattiva giocabilità.
GLOBALE 65%
Buona l'idea, è da apprezzare lo sforzo, ma perché non hanno migliorato il gioco in se stesso?

TEST

World Cup Soccer ITALIA '90®

Virgin Games, C64 Disco/Cass

Bene, bene, bene qualcosina di diverso, era anche ora che qualcuno ci pensasse.
Dopo tutta una serie di giochi di calcio più o meno fatti sulla stessa falsa riga, qualcosa è stato cambiato, se in bene o in male lo scopriremo tra poco, comunque idee innovative sono sempre bene accette in un campo come il nostro.
L'ennesimo gioco legato ai Campionati di calcio presenta qualche innovazione rispetto a tutti gli altri visionati finora.
Il campo di gioco è sempre visto dall'alto tipo Kick Off, ma i giocatori sono disegnati in maniera ben diversa, visti per il lungo e hanno espressioni quanto meno divertenti.
La reale diversità tra questo e altri giochi del genere è che quando si arriva in zona tiro la prospettiva cambia completamente e ci si trova faccia a faccia con il portiere, o con l'attaccante se si tratta della nostra porta ad essere minacciata, e di conseguenza starà proprio a voi riuscire a battere il portiere o non farvi battere.

In questo gioco a differenza degli altri presentati in queste pagine la sezione che riguarda i vari gironi del Mondiale non è presente, per contro ci si presenterà una dopo l'altra, le squadre da affrontare che, seguendo la logica dei videogiochi, diventeranno di volta in volta sempre più forti man mano che si passeranno i vari turni.
Durante la partita bisognerà riuscire a vincere con la squadra che si ha di fronte, e questo era presumibile, ma come nel vero calcio si dovrà stare attenti agli eventuali falli che capiteranno, sia fatti da voi che subiti, perché la possibilità di espulsioni o infortuni è costantemente presente.
Passando il turno ci troveremo di fronte la squadra successiva e così via sino all'agognata Finale, che se sarete degni riuscirete a raggiungere con marcia trionfale.
Il gioco in sé non è niente male, è diverso come struttura generale rispetto agli altri, è questa è la sua caratteristica principale, e può essere davvero piuttosto divertente giocarci, certo non è niente di eccezionale, ma d'altronde giochi di calcio li abbiamo visti un po' in tutte le salse e non è facile fare qualcosa di nuovo. Ripeto per gli amanti del pallone è decisamente un buon acquisto, per gli altri avrei altri consigli.

Certamente di sentire parlare di calcio ne abbiamo fin sopra le orecchie, ma se ospitiamo i prossimi campionati del Mondo, non ci resta che accettare il ruoli di bravi ospiti e goderci lo spettacolo che offriranno. Come se non bastassero le lamentele che già serpeggiano tra i fidanzati, del tipo: "-Voglio vedere la Carrà-" "-No oggi c'è l'Italia-", anche i computer di casa subiranno la loro brava dose di Calcio. Perlomeno con questo World Cup Italia '90, avrete un valido diversivo tra calcio parlato e televisivo. Giudizio: Consigliabile.

PRESENTAZIONE 82%
Buona, niente di eccezionale ma nemmeno qualcosa di cui lamentarsi in futuro.

GRAFICA 82%
E chi l'ha detto che anche il C64 non ha una grafica scenografica?

SONORO 63%
Fiiiiii... Fiiiiiii... Fiiiiiii... fine della partita.

APPETIBILITA' 70%
"- Ma si, è uno fra i tanti...

LONGEVITA' 79%
... certo pero' che è divertente!-"

GLOBALE 81%
Bellino niente da invidiare ad altri giochi sullo stesso argomento, ma niente di meraviglioso, o che lascerà il segno. P.S. può piacere.

Genias, C64 Disco/Cass. L. 18/25.000

Vi dice niente l'8 Giugno? Come? Se è il mio compleanno? Se è il giorno in cui uscirà il numero nuovo di ZZAP!? Se è il giorno che viene prima del nove e dopo del sette? Se è un Venerdì? Ma basta con tutti questi se, mi vien da chiedervi dove vivete e se leggete i giornali, l'8 Giugno prenderà inizio l'evento sportivo dell'anno e per quanto riguarda l'Italia il più importante degli ultimi decenni: il Campionato del Mondo di Calcio (le maiuscole sono obbligatoria data l'indiscussa sacralità dell'avvenimento, FORZA ITALIA!). Per un mese circa la nostra amata penisola (FORZA ITALIA!) sarà al centro dell'attenzione generale perché ospiterà tutte le partite fra le ventiquattro partecipanti che prenderanno parte alla fase finale della competizione (FORZA ITALIA!). E chiaro che un tale avvenimento dal simile sicuro richiamo non poteva che essere accolto come una manna dal cielo da parte delle software houses (FORZA ITALIA!) sempre alla ricerca del titolone "da aggancio immediato" (che poi è nella maggior parte dei casi stretto sinonimo di "specchietto per le allodole", ndMax). Per la sopracitata ragione prepariamoci a recensire una vera e propria abboffata di programmi calcistici che hanno fatto, fanno e faranno la loro comparsa di questi tempi (FORZA ITALIA!); e basta comunque dare un'occhiatina alle varie pubblicità che troverete su questa stessa rivista per farvene un'idea (al proposito di pubblicità vorrei sostituirmi per un'istante all'ancestralico MBF, che mi auguro non se la prenda per il mio gesto proditorio, rispondendo a tutti i lettori che si lamentano per l'eccessiva pubblicità che trova spazio sulla nostra rivista; non c'è problema (FORZA ITALIA!), la si può benissimo togliere, ma poi la comprerete lo stesso se costasse ventimila lire...). Basta comunque con questo discorso preliminare perché è ormai giunto il momento di occuparsi più da vicino di questa simulazione che prende per l'appunto spunto dall'ormai imminente manifestazione (FORZA ITALIA!). Dopo una breve introduzione eccoci all'immancabile menù iniziale che prevede di modificare alcuni parametri come la durata degli in-

Tacconi, con tanto di brillantina, subentrato a furor di popolo al posto di Zenga para anche l'imparabile, De Agostini,. che la brillantina non la usa, fluidifica molto efficacemente sulla fascia, Marocchi, detto anche nasone, domina il centrocampo e Totò, De Curtis, è incontenibile in attacco; insieme a loro anche gli altri azzurri non lasciano assolutamente a desiderare e l'Italia vincerà il mondiale, FORZA ITALIA!

contri, eventuali partite amichevoli d'allenamento, monitor a colori o in bianco e nero e soprattutto il numero dei giocatori umani partecipanti (FORZA ITALIA!), numero compreso fra zero (in questo caso farà tutto il computer) e otto; ognuno dei concorrenti dovrà scegliersi la squadra, i colori delle sua maglia e anche quelli della casacca di riserva in caso di tonalità troppo simili. Fatto questo una schermata vi mostrerà tutte le ventiquattro squadre divise nei sei gironi, è comunque inutile che vi soffermiate ora a leggere le clasifiche perché non essendo ancora stata giocata alcuna partita sono tutte ferme a zero punti (e tutte ugualmente speranzose di non rimanerci troppo a lungo, FORZA ITALIA!), sotto quindi con la partita inaugurale fra Argentina (campione in carica) e Camerun. Per questo primo scontro, come per tutti gli altri sucessivi, bisogna distinguere se almeno una delle due squadre che scendono in campo (FORZA ITALIA!) è controllata da un giocatore umano oppure no; nel secondo caso la partita sarà giocata automaticamente dal computer e ve ne verrà segnalato solo il risultato, altrimenti toccherà a voi controllare i vostri giocatori sul campo alla ricerca di un risultato positivo (FORZA ITALIA!) contro il computer o eventualmente anche contro un'altro partecipante. Terminato l'incontro il risultato andrà a modificare la clasifica del girone, alla fine della prima fase dovrete fare in modo di essere fra i primi due posti o al limite una delle migliori quattro terze qualificate per non venire eliminati e poter quindi passare alla seconda fase. D'ora in poi le partite che vi porteranno fino alle semifinali, quindi alla finale e poi all'ambito titolo (FORZA ITALIA!) saranno tutte ad eliminazione diretta, non vi verranno quindi concesse distrazioni alcune e quindi anche il minimo errore potrebbe risultarvi alla fine fatale. E questo è quanto avevo da dirvi, concludo dicendovi che la realizzazione (sperando che sia di buon auspicio) è stata realizzata interamente da italiani e, per chi ancora non l'avesse capito, FORZA ITALIA!

Prima di iniziare a giocare ho letto accuratamente un fogliettino allegato alla confezione che narrava alcune fasi dell'intrepido lavoro che ha portato alla realizzazione del programma; ho incrociato le dita sperando di trovare finalmente una simulazione giocabile, e devo dire che non sono rimasto assolutamente deluso, ma per certi aspetti però, una punta di rammarico devo farla notare. Concordo sul fatto che non sia assolutamente facile simulare efficacemente una partita di calcio, quindi non posso che accusare World Cup '90 di parecchie pecche; ma a prescindere dalla mania di fare gli sprites minuscoli (ma non vi ricordate che bello che era il primo calcio in assoluto prodotto dalla Commodore stessa?) è comunque disdicevole che i tuoi compagni vaghino errabondi per il campo rendendo difficili azioni che non siano strettamente personali, inoltre il portiere avversario, evidentemente dotato di ventose, para indistintamente qualunque tiro dalla breve distanza ed è impossibile da dribblare, per questo le uniche speranze di fare gol saranno affidate ai diagonali dalla media e lunga distanza, e poi ci sono anche i rinvii degli avversari, che, molte volte finiranno per riconsegnarvi la palla a peggiorare le cose, un cenno anche alle punizioni e ai rigori in prima persona che però sopravvengono molto di rado. Cos'altro posso dirvi? La possibilità di poter giocare anche in otto e una carta che potrebbe rivelarsi veramente vincente, forse ci si poteva aspettare di più, ma cerchiamo di non pretendere troppo, almeno per il momento, dai programmatori nostrani FORZA ITALIA!

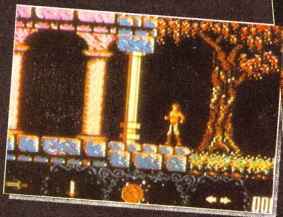
PRESENTAZIONE 81%
Confezionato discretamente, ben presentato su schermo e opzioni valide nella loro essenzialità.

GRAFICA 75%
In gran parte solo caratteri alfanumerici, mentre per quanto riguarda le partite non ci scostiamo assolutamente da ciò che si vedrebbe in uno stadio: un campo di calcio.
Un'incontestabile velocità rende il tutto più piacevole.

SONORO 68%
Mi ricordo solo della simpatica musichetta introduttiva, per il resto non è che si "senta" molto (non credo sia un buon segno)

APPETIBILITA' 85%
FORZA ITALIA!...

LONGEVITA' 66%
...FORZA ITALIA!

GLOBALE 81%
La locandina parlava di colpi di testa, rovesciate, sostituzioni, scrolling fluido e veloce, 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore, per un gioco che dovrebbe permettervi tutto; visto come stanno le cose possiamo dire che una volta tanto la pubblicità non ha mentito, fatta eccezzione per le sostituzioni che sono disponibili solo per i 16-bit, ed è sicuramente un passo avanti rispetto a cose uscite ultimamente. Quindi complimenti alla Genias sperando in un possibile capolavoro nella versione Amiga. A voi invece consiglio di cercare gli ultimi biglietti disponibili per assistere agli incontri di Italia '90, se non doveste trovarne non preoccupatevi, World Cup '90 sarà un ottimo surrogato.

MoonShadow

Idea, C64
Disco/Cass.
L. 18/21.000

Un serpente demoniaco si cela nelle profondità della terra, e con i suoi arcani poteri ha intenzione di soggiogare il mondo intero; e voi armati del vostro inossidabile senso di giustizia dovrete fermarlo...

Semplice no?

Per chi ha letto gli articoli di preview riguardanti questo gioco avrà già capito di che si tratta, e che la casa di software che lo produce è italiana così come lo è il programmatore.

Avrete anche notato che il titolo non è quello che si era pronosticato lo scorso mese, ma questo è semplicemente dovuto al fatto che il tutto era ancora in via di studio. Vediamo, ora che il gioco è concluso, cosa, la SC è riuscita a fare.

Il gioco è un tipico arcade di esplorazione, con molta azione è molti enigmi, e con molte locazioni da "visitare" e numerosi nemici da sconfiggere per poter avanzare nella vostra ricerca.

Inizialmente potrà sembrare un utopia riuscire a proseguire e fare qualche progresso, ma con un po' di metodo e di misura, come direbbe mia nonna, ci si renderà conto che se non ci si lascerà prendere dallo spasimo della distruzione, sullo stile, ammazza-ammazza, non sarà poi così difficile superare le prime avversie.

I nemici che incontrerete nel percorso vanno dai miti, ma micidiali pipistrelli, a orrendi tentacoli carnivori che quando meno ve lo aspettate sorgono dal suolo e vi avvinghiano nella loro stretta mortale, ci sono poi fastidiosissimi esseri che vi corrono in contro non appena entrate nella loro zona di competenza.

Comunque oltre ai vari ne-

Devo dire sinceramente che Moonshadow è molto più bello di quanto avessi potuto vedere durante l'intervista. Le musiche sono tutte molto atmosferiche, soprattutto quella iniziale che dà un sapore di mistero alla vicenda. Per il resto, è tutto molto curato: i fondali sono ineccepibili mentre le animazioni di alcuni sprites sono veramente fantasiose. Infine, il gioco vero e proprio: Moonshadow richiama alla mente alcuni grandi classici del passato e, in confidenza, non ha quasi nulla da invidiargli. Non c'è che dire, ben fatto!

mici dovrete affrontare anche numerosi enigmi, del tipo: bene ora che ho trovato questo oggetto, cosa me ne faccio? (Si prega di evitare volgari suggerimenti!), il che vi obbligherà ad usare almeno un po' della vostra materia grigia per andare avanti.

Non sarà in ogni modo facile raggiungere il Serpente e distruggerlo, ed avrete bisogno di tutti gli oggetti che troverete nel corso del vostro cammino per concludere con successo la missione di salvatore del mondo, di qualunque mondo si tratti.

Come si diceva il gioco oltre che di esplorazione, è anche un arcade, ben strutturato e ragionato. Più di una volta la vostra abilità di smanettone sarà messa a dura prova dagli avversari non proprio indulgenti ma con la solita perseveranza riuscirete a venirne a capo. Tanto più che, una volta uccisi, i vari rappresentanti della fauna indigena non si ripresenteranno al vostro cospetto. Se poi contate che potrete difendervi con svariati tipi di armi (ovvero il coltello con cui si inizia, un'ascia da lancio e un globo di energia) una più potente dell'altra vi renderete conto che la missione a prima vista improba è proprio quello che fa per voi. Riuscirete a portarla a termine senza correre via piangendo e gridando "Buu, mamma, quel cattivo di un tentacolo mi ha stritolato le budella, uaaaa...". Spero per voi di sì.

Sostengo in pieno il parere di Giorgio ma faccio una piccola obiezione: la difficoltà. A causa di questa ci si mettono un paio di minuti per entrare nel ritmo del gioco che, come la qualità, si mantiene su un tono piuttosto elevato. Bello l'indicatore di energia, anche se Nemesis The Warlock in questo caso è da Oscar (ricordate la mano che stringe il cuore pino a spremere il sangue e farlo esplodere? Divino!). Molo bello invece l'indicatore dello scorrere del tempo rappresentato da una luna chiara che viene oscurata da una luna nera invisibile (il che mi ricorda qualcosa, hmm...). Provatelo senza timore.

PRESENTAZIONE 86%
Impeccabile sotto ogni punto di vista.
GRAFICA 90%
Sprites spesso bizzarri, ben animati e in tono con i fondali.
SONORO 88%
Un paio di colonne sonore di tutto rispetto che infondono la giusta atmosfera tetra adatta al gioco.
APPETIBILITA' 87%
Le prime partite scorreranno via come il vento...
LONGEVITA' 89%
Le altre ve le godrete in santa pace.
GLOBALE 89%
Un'ottima realizzazione che ha ben poco da invidiare a recenti prodotti di oltremanica.

TEST

WAR OF THE LANCE

SSI, C64 Disco L. 59.000

· Dall'arcade-adventure al wargame.

I compagni della lancia sono ancora sui nostri schermi. Li avevamo lasciati a cercare i dischi di Mishakal nel tempio di Xax Tsaroth (in Heroes of the lance), e poi a liberare degli ostaggi prigionieri nella fortezza dello Sla-Mori (Dragons of flame) (sbagliato: due meno. Lo Sla-Mori è il passaggio segreto e la fortezza era Pax Tharkas. Studiate!!! NdMA). Ma ora il problema territoriale ha assunto situazioni sempre più preoccupanti: gli acerrimi nemici di sempre, i draconiani sono diventati sempre più forti grazie allo zampino malefico della solita Takhisis, la Regina delle Tenebre, e vogliono, guarda caso, fare strage dei "buoni". Costoro, cioè le forze di Whitestone, possono soltanto cercare di stringere delle solide alleanze coi paesi neutrali vicini e di cercare qualche arma magica vincente, perché in una lotta aperta avrebbero sicuramente la peggio. I "cattivi", ovvero gli sgherri dell'Highlord lo sanno bene, ma non non possono ancora permettersi di assediare le quattro fortezze di Whitestone (sapete, il vantaggio di giocare in casa).

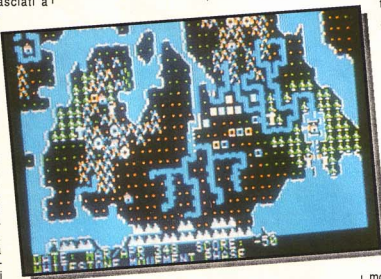
Le opzioni permettono di scegliere il modo a uno o due giocatori (e nel caso di uno si dovrà per forza giocare con Whitestone), più il grado relativo di forza dei due eserciti. Altra interessante possibilità è la scelta fra scenario e campagna, cioè tra partita interamente appena iniziata e partita inoltrata. Certo che lo stesso manuale consiglia di evitare il modo "scenario" se non si gioca col computer per evidenti ragioni di tempo (e vorrei ben vedere).

Ed ora entriamo nel vivo del gioco. Dovete combattere per trenta turni alla ricerca di almeno un vantaggio posizionale o materiale (quanti termini scacchistici!). Le condizioni di vittoria, comunque, sono: occupazione di Neraka (per Whitestone) e occupazione delle quattro capitali e della Torre del Sommo Chierico (per il cattivo, cioè l'Highlord).

Comunque è chiaro che voi sarete proprio i buoni, quindi vi conviene difendere i cinque punti cruciali del vostri territorio, in particolare Solanthus, Caergoth e la Torre, perché sono abbastanza vicine alle terre degli avversari. Gunthar (le terre di Lord —, ignorante! NdMA) e Ergoth del Nord, invece, sono abbastanza fuori mano, anche grazie alla loro posizione insulare, per cui finché non vedete flotte vagare per il pelago non dovete preoccuparvi.

Il gioco è diviso in diverse fasi: ricerca, rinforzo, ostacolamento, diplomazia, movimento e combattimento; queste sono distribuite in modo da toccare ora all'uno ora all'altro.

La fase di ricerca è l'unica (!) dove sono nominati i tanto famosi compagni della lancia insieme a degli altri avventurieri occasionali. Da notare che i vari Flint, Caramon, Goldmoon, Sturm, ecc. hanno una votazione molto alta, mentre le cosiddette facce nuove difficilmente superano il sei scolastico. Il vostro scopo è quello di aiutare il gruppo a cercare degli oggetti magici utili alla causa. Quello che lascia un po' perplessi è il ruolo passivo che avete in questa fase: o dovete curare i feriti o liberarli da qualche incomoda prigionia, ma per il resto fanno tutto loro.

La fase di rinforzi parla più o meno da sola: i volontari arrivano da qualsiasi luogo (leva forzata?) e voi dovete solo contarli sperando che il numero sia abbastanza alto

Non è così tremendo se lo paragoniamo con certi altri spaventosi mattoni targati SSI, ma quello che mi dà un terribile fastidio è che con questo programma hanno contaminato la serie AD&D, notoriamente di soli giochi di ruolo. Così facendo si sono dati la zappa sui piedi, perché chi aborrisce i giochi bellici SSI (e non potrei dargli torto) starà bene attento al suo prossimo acquisto nella serie AD&D. Il programma vero e proprio è stato snellito e velocizzato e finalmente si può usare anche il joy, ma resta comunque raccapricciante sotto l'aspetto grafico grazie all'uso di 16 tonalità di nero anziché i soliti colori del 64 (come abbiano fatto, poi, è un mistero). Le figure hanno un aspetto grezzo e "rasposo" e lo scroll vanta una abbagliante bruttezza; fortunatamente è migliorata la giocabilità che passa da quasi nulla a mediocre. Non potrà accontentare i più esigenti, ma forse a qualcuno piacerà.

War of the Lance, ovvero come buttare via la fortunata saga Dragonlance, nata e cresciuta sull'arcade-adventure (Heroes of the lance e Dragons of flame), in un mediocre wargame che salvo qualche particolare potrebbe non aver niente a che fare. La SSI avrà pensato: facciamo il solito simulatore bellico, con il solito compilatore, aggiungiamoci qualche elemento di AD&D, mettiamoci i caratteri di Pool of Radiance e spacciamolo per il terzo episodio di Dragonlance. Liberissima, ma se spera di raccogliere il favore del publico, si sbaglia. E le motivazioni sono sempre le stesse: lentezza generale, caricamenti apparentemente inutili, scrolling sulla mappa pietoso, non dico ingiocabilità perché almeno ci hanno messo una routine per joystick. Che vi devo dire? Se proprio vi piacciono i wargame e non vi spaventa la sindrome di attesa, fateci un pensierino, ma io proprio non riesco a farmelo piacere. Dico soltanto che è leggermente meglio dei soliti simulatori bellici che la SSI ci propina (ma il migliore è sempre Storm across Europe, e di non poche lunghezze).

per i vostri fini.
La fase di ostacolamento è in un certo senso connessa alla vecchia storia della ricerca delle armi magiche. in pratica voi avete un gruppo fisso di personaggi per cercare e un'altro variabile a vostrio piacimento per andare a rompere le uova nel paniere al gruppo di ricerca avversario (credevate che non cercasse niente?). Ma anche qui si naviga nell'oscuro: come si fa a sapere dove posizionare i gruppi prescelti se i ricercatori avversari agiscono di nascosto? E una nuova versione del gioco d'azzardo? Si vede bene che proprio le due fasi che fanno di questo gioco un'appartente alla saga AD&D sono le più deboli e tolte le quali rimane il solito wargame SSI.
Durante il periodo diplomatico dovete cercare preziosi alleati, possibilmente forti e in posizioni favorevoli. L'impresa non è delle più facili, anche perché molti paesi non sanno da che parte stare e preferiscono dare tempo al tempo. Quello che è sicuro è che voi avete un numero molto limitato di diplomati di diversa capacità e dovete distribuirli saggiamente nelle zone a voi più favorevoli.
Durante le operazioni di movimento potete scegliere tra due scale di mappe per una visione della battaglia ideale. I gruppi sono rappresentati da icone dalla forma differente in relazione al tipo di combattente. Ogni manipolo ha a disposizione un certo numero di punti di movimento di ovvia utilizzazione. Durante le operazioni di avvicinamento al nemico conviene tenere conto della forza avversaria stimata (basta chiederla al computer) a scanso di brutte sorprese. Se alla fine degli spostamenti ci sono delle unità vicine si entra ovviamente nella fase più cruenta: in combattimento.
Durante il combattimento avete la ristretta scelta tra una tattica difensiva o aggressiva e la possibilità di vedere graficamente la lotta (fortemente sconsigliata dal sottoscritto: troppo noiosa). Alla fine vi aspetta la visione paradisiaca di un bel rapporto vittime e via col prossimo turno.

PRESENTAZIONE 71%
Impeccabile sotto ogni punto di vista.
GRAFICA / SONORO 31%
Definizione generale media. Scroll alla "non ho voglia di fartene uno decente quindi cuccati questo qua e stai zitto!"
APPETIBILITA' 40%
A causa sua la serie Dragonlance non ha più il minimo fascino. I "Compagni della Lancia" sono stati letteralmente gettati alle ortiche.
LONGEVITA' 58%
Alla lunga ci si rende conto che qualcosa vale.
GLOBALE 55%
Per i soliti guerrafondai che apprezzano i vecchi wargame della SSI. Quanti saranno? Mah!

IL PRIMO GIOCO DI UNA NUOVA GENERAZIONE...
E-MOTION
C+VG 95%
"Un gioco strabiliante che non puoi perderti!" Paul Rand
92% THE One
"E-motion è il frutto di un genio - semplicemente incredibile!" Gary Penn
Prenditela con comodo! E-MOTION vuole divertire, non innervosire, vuole arricchire la tua mente, non farla esplodere! E-MOTION (E sta per Einstein) ti guida in un mondo libero dallo stress e dalla tensione del 1990, in una Nuova Era. E-MOTION è per tutti quelli che vogliono vincere, ma anche scoprire in anticipo il 21° secolo!
* 50 livelli inclusi 3 tipi di livelli bonus.
* Grafiche in ray-tracing uniche (16 bit).
* Sonoro campionato a 4 voci (solo per i 16 bit). Compatibile con scheda musicale Ad lib.
* Opzione di gioco simultaneo a due.
* Realistica riproduzione elastica del moto.
* 32 colori (Amiga).
* Bonus nascosti.
C64 cassetta Lit. 18.000
C64 disco Lit. 18.000
Amiga Lit. 25.000
PC & Compatibili Lit. 29.000
IL GIOCO CHE RAPPRESENTA PER I COMPUTERS CIO' CHE EINSTEIN HA RAPPRESENTATO PER LE PARTICELLE FISICHE!
U.S. GOLD
LEADER
© 1990 U.S. GOLD LTD. ALL RIGHTS RESERVED. MANUFACTURED AND DISTRIBUTED BY U.S. GOLD LTD. UNITS 2 AND 3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021-625 3388.

MANIAC MANSION

Lucasfilm, C64. Disco L.N.P.

Sono tornati i vecchi tempi, eh? Questo gioco mi riporta indietro di un paio di anni quando ancora usavo solo e semplicemente il C64, non facevo il redattore e passavo i pomeriggi davanti alla tele tentando di finire quel dannato capolavoro che è Bubble Bobble. Un bel pomeriggio il fratello di Max (Luca per i conoscenti) mi dice "sai, 'sto gioco, Maniac Mansion, è proprio una potenza...". E io di rimando:" mah, le avventure, sai...". Due giorni dopo mi ritrovo a imprecare contro quella cavolo di "inner door" che non si vuole aprire. Ebbene sì, per tutti quelli che si fossero persi questo capolavoro passato leggermente inosservato nel lontano '87 esce come riproposta una delle aventure più convolgenti, ben strutturate e divertenti mai apparse su un qualsiasi computer.
La trama è abbastanza bizzarra e anticipa la moda di adesso di ispirarsi a vecchi film fanta/horror come hanno fatto i vari It Came From The Desert e l'imminente Escape From The Planet of The Robot Monsters (che tra l'altro riprende la moda dei titoloni come Amazon Women On The Moon — che non c'entra niente ma si sa...) e tratta di uno scenziato diventato pazzo a causa della caduta di un meteorite viola vicino alla sua casa che lo ha imprigionato mentalmente e lo ha reso schiavo.
Questo dottore ha rapito una certa Sandy per compiere un esperimento terribile: risucchiarle il cervello e poi... beh, non si sa. A questo punto voi entrate nei panni di Dave, il ragazzo di Sandy, che si è autoincaricato del salvataggio della ragazza e dovete "reclutare" altri due ragazzi con diverse capacità e attitudini di modo che vi aiutino nella vostra missione. Questi ragazzi "extra" sono Bernard, Razor, Michael, Jeff e altri due tizi che non mi ricordano e hanno svariate capcità che spaziando dal saper riparare praticamente di tutto al suonare gli strumenti.
Durante la ricerca ben presto ci si imbatterà in problemi astrusi riguardanti macchine "leggermente" modificate, strani tentacoli animati, chiavi e controchiavi senza contare storie di mummie, casseforti e piante carnivore.

"Gioco Caldo"

Maniac Mansion, in poche parole, è un classico. La combinazione di intarfaccia utente comodissima e avventura affascinante vi terrà occupati a lungo. Come se non bastasse i modi di risolvere i problemi, al contrario per esempio del sedicibittista Future Wars, sono molteplici e diversi fra loro. La grafica non è eccezionale ma è curata e poi, quando mai le avventure hanno una grafica bella (per C64, intendo). Bello, bello, bello.

64

PRESENTAZIONE 90%
Confezione curata e ottima interfaccia utente.
GRAFICA 79%
Niente di eccezionale, svolge il suo compito degnamente.
SONORO 69%
Bah...
APPETIBILITA' 90%
Si inizia con problemi facilini...
LONGEVITA' 96%
Ma la vera sfida si presenta ben presto!
GLOBALE 90%
Una vera e propria pietra miliare nella storia delle avventure che vi appassionerà in maniera incredibile.

DINO DINI LO SA
Disponibile per:
C64 cass./disco L.18000
Amiga L.25000
WORLD CUP-KICK OFF
Dino Dini lo sa.
Sa che l'elemento più importante per un gioco di calcio è la massima giocabilità. In Franco Baresi ha messo tutto il meglio dell'esperienza maturata con Kick Off per offrire, agli appassionati di calcio come lui, un gioco che sappia ricreare la magica atmosfera dei Mondiali, e che ti faccia sentire per 90 minuti "protagonista" del campo di gioco. - Ampia visione del campo, movimento totale, possibilità di selezionare le tattiche di gioco per ogni squadra, 9 modi di calciare, possibilità di allenarsi, possibilità di spareggio, tempi supplementari. Tutto in italiano, per 1/2 giocatori.
In ogni confezione una foto di Franco Baresi con dedica a tutti gli appassionati di calcio
REFLEX
DIVERTITI CON I MONDIALI
GIOCA CON FRANCO BARESI
DISTRIBUITO in Italia da LEADER DISTRIBUZIONE - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA)

PRENDE IN UN MODO PAZZESCO!

C & VG Hit 94%
Un classico rompicapo arcade così intrigante che difficilmente riuscirete a smettere di giocarlo.

The Games Machine Star Player Award 83%
Un rompicapo di grande semplicità ed intrigo. Pipe Mania è semplice nel concetto, stuzzicante nel gioco, ed attraente da vedere.

Zzap Sizzler
Assolutamente garantito nel farvi impazzire dal divertimento.

DISPONIBILE PER
Commodore Amiga
IBM PC e compatibili
Atari ST
Commodore 64 cassetta
Commodore 64 disco
Spectrum
Amstrad CPC
MSX
Apple Macintosh

Zero Mar. 1990
"Compra questo gioco e potresti non riuscire a dormire più"
Pipe Mania è un gioco di grande abilità, semplice nel concetto e diabolicamente tentatore.
Dovrai agire istintivamente, e pensare strategicamente!
Una mossa sbagliata, una breve esitazione o una tubazione male posizionata, e affogherai in un mare di melma!

Distribuito al centro-nord da:
BROKERS e LOGICA FORNITURE
FIRENZE

EMPIRE

WINTER GAMES

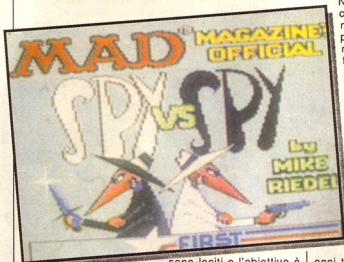
KIXX , C64/Sp./Ams. Cassetta L. 7.500

Beh, qui scusatemi, ma mentre scorre l'epica cerimonia d'apertura sulla neve proprio non riesco a trattenere una lacrima; Winter Games per me non è solo un programma, è qualche cosa di più, di molto più. Bisogna tornare indietro di cinque anni in un periodo in cui la Epyx dominava il mercato con capolavori assoluti (Mission Impossible, Pit Stop II tanto per celebrarne un paio fra i meno dimenticabili) e soprattutto con le sue simulazioni ispirate da varie discipline sportive che sono secondo il mio umile e ovviamente opinabile parere i migliori programmi mai realizzati sugli otto-bit (parlo fino alla realizzazione di California Games perché poi la casa americana ha inspiegabilmente imboccato un vicolo cieco da cui non sembra ancora oggi essere riuscita ad uscire). Sto parlando naturalmente dei due Summer Games, di Winter Games di World Games e del sopracitato California Games. Premesso che sono tutti quanti da novantanove per cento, sono molto contento di poter parlare di Winter Games perché è forse quello a cui sono più affezionato; qualche d'uno potrà obbiettare che non ci si può affezionare ad un programma, io invece non posso che smentirlo perché rappresenta una tappa indimenticabile della mia giovinezza, di un periodo in cui le cose da fare (o che mi era concesso fare) erano così poche che potevo tranquillamente permettermi di organizzare ogni pomeriggio degli incredibili tornei incrociati con gli amici che si protraevano sempre fino all'ora di cena con prestazioni che non vi dico nemmeno perché non ci credereste. Avrei tantissimi aneddoti da raccontarvi in proposito riguardo a Matteo, Cesare, Luca, Marco e tutti gli altri, ma non credo che vi interessi (sento già le urla affermative) e quindi taglio per descrivervi il gioco.

Si comincia con l'Hot Dog in cui dovrete impressionare positivamente una giuria con delle evoluzioni aeree mozzafiato spiccando un salto da una gobba, passiamo poi al Biathlon che è la prova più lunga e snervante ed è composta di una sequenza con gli sci ai piedi in cui dovrete racchettare e dimostrare tutte le vostre qualità di fondista e poi della fase di tiro realizzata superbamente. Passiamo quindi al pattinaggio di velocità in pista in cui, utilizzando l'andamento cadenzato già utilizzato dal canottaggio di Summer Games II, dovrete percorrere nel più breve tempo possibile la pista ghiacciata, sempre sul ghiaccio anche la quarta prova in cui controllerete una bella pattinatrice alle prese con la prima delle due prove di pattinaggio artistico. E poi sotto con il salto dal trompolino che è indubbiamente una delle prove più divertenti di tutte, senza eguali l'accartocciamento sulla neve se ciccherete clamorosamente lo stacco, quindi ancora sui pattini per chiudere in bellezza con la gara più bella ed esaltante che è quella della corsa con il bob. Ma detto così il programma può esprimere tutto il suo infinito potenziale, non c'è modo per descrivere con le parole gli inni nazionali, le premiazioni, le classifiche, i record del mondo e sporatutto quell'incredibile atmosfera che si viene a creare quando si gioca in tanti. Un gemma che splenderà per sempre e che se ancora mancasse a qualche d'uno (stenterei a crederci, ma non si sa mai) non posso che consigliargliela con tutto il cuore.

GLOBALE 98%

SPY VS SPY

Hitec Software, C64. Cass. L. 7.500

Senza dubbio conoscete tutti la rivista americana MAD. No? Beh, in ogni caso sappiate si tratta di un periodico umoristico che contiene alcune fra le più divertenti strisce e fumetti finora realizzati. Protagonisti di una serie di avventure, pubblicata sulla sopracitata rivista, erano due spie rivali, che se ne facevano letteralmente di tutti i colori. Peculiarità di queste spie era il loro modo di vestire: una era sempre abbigliata con capi, cappello compreso, di colore bianco e l'altra ovviamente, cappello compreso, con capi neri.
Come dicevo poco fa, le due spie mettevano in pratica una serie di scherzi, il cui scopo precipuo era quello di danneggiare la spia avversaria, soprattutto provocando grande dolore fisico: insomma, per farla breve, ogni colpo o arma sono leciti e l'obiettivo è quello di massacrare la spia nemica.
Una striscia così di successo (almeno per quanto riguarda gli States) non poteva non avere un omonimo gioco su computer: così parecchi anni fa qualcuno decise di mettersi a programmare un gioco che avesse come protagonisti le due spie e, come spesso accade da un po' di tempo a questa parte, il prodotto finale è stato rispolverato e lanciato sul mercato dei budgets, questa volta per mano della Hi-Tec.
Dunque, il gioco trasporta tutto il feeling del fumetto sul vostro monitor: nei panni di una delle due spie bisogna recuperare all'interno di un edificio quattro oggetti e raggiungere l'uscita per poter così scappare a bordo di un bimotore e vivere per sempre felici e contenti (già, e Spy VS Spy 2 e 3 cosa li hanno fatti a fare?). Naturalmente il tutto è complicato dalla spia nemica che, dovendo perseguire il medesimo obiettivo, farà di tutto per mettervi i bastoni tre le ruote.
Come dicevo il gioco è identico al fumetto: infatti anche qui avete numerosoe trappole in cui far cadere il vostro avversario. Si va dalla comunissima bomba al classico secchio d'acqua sopra la porta, alla pistola con il grilletto legato da una corda pronta a scattare... Ovviamente ogni trappola può essere neutralizzata, ma solo tramite il giusto dispositivo. Così per rendere inoffensiva la bomba sarà necessario un secchio d'acqua, e per quest'ultimo sarà obbligatorio portare un ombrello.
Lo schermo è diviso in due parti, ognuna delle quali rappresentante la stanza ove si trova uno dei due protagonisti: quando le due spie entrano nel medesimo locale, si ha l'inizio di un pestaggio con tanto di pesanti mazze. Il risultato di questi scontri e delle trappole si traduce in una notevole perdita di secondi e, al termine del tempo limite, al fatidico Game Over.
Spy VS Spy è stupendo, non tanto esteticamente (da quel punto di vista siamo ben al di sotto della media), ma sul piano "giocoso": è veramente troppo divertente piazzare le trappole e vedere il proprio nemico caderci. Non parliamo dell'opzione due giocatori che è il massimo della giocabilità... Anche da soli però è possibile scegliere il livello di difficoltà, così che Spy Vs Spy vi terrà occupati per mooolto tempo!

GLOBALE 92%

PLATOON

The Hit Squod, C64. Cass. L. N.P.

C'era un tempo in cui si polemizzava al riguardo dei tie-in, della loro dannosità, soprattutto al riguardo di una mancanza di libertà dei game designer che, vincolati al segure almeno in parte la trama del film, venivano fuori con delle emerite schifezze. E' molto doloroso per me riportare alla mente uno dei periodi più bui in questo senso con aborti del tipo Knight Rider (Supercar) o Street Hawk (Il falco della strada).
Poi venne Platoon, una svolta nei giochi del genere, sicuramente il miglir tie-in fino ad allora realizzato. Pur mantenendo uno strettissimo legame con la trama del premiatissimo film di Oliver Stone tramite una suddivisione del gioco in quattro sezioni, l'azione non ne risulta per niente limitata e tutte le fasi si combinano perfettamente tra loro.

Nella prima parte, sostanzialmente un'avventura dinamica dovrete guidare il plotone attraverso una foresta pullulante di Viet Cong alla ricerca della cassa di esplosivi necessaria a coprirvi la fuga attraverso il ponte. Una volta fattolo saltare potrete avviarvi senza pericolo di agguati nel villaggio, da cui si accede al sistema di tunnel sotterranei dei Viet dove comincia la seconda parte. I tunnel sono naturalmente pieni di nemici pronti a farvi la pelle, occorreranno buoni riflessi e anche un po' di fortuna per trovare gli oggetti di cui avrete bisogno evitando le trappole tesevi. Anche uscendo da quelle fogne quello che vi attende non è piacevole: ranicchiati in un bunker di notte dovrete massacrare un discreto numero di nemici alla fievole e discontinua luce dei bengala per salvare la pelle. Anche con l'arrivo delle prime luci dell'alba la lotta per la sopravvivenza del gruppo non è finito, la foresta sta per dventare un inferno al Napalm per mano delle vostri stessi alleati. In poco tempo dovrete raggiungere, superando la solita quantità di Viet e trappole solo per scoprire il tradimento del Sergente Barnes, deciso a non fare uscire nessuno vivo da quella foresta. Una massiccia dose di granate nel suo bunker dovrebbe essere poi sufficiente a farlo desistere ed a raggiungere finalmente l'agognata salvezza.

64

Ancora oggi la Ocean segue questa linea per la produzione della serie dei suoi tie-in di successo, da Robocop a Batman fino a The Untochables, la filosofia dei giochi a sezioni non ha ancora tradito la casa produttrice, anche senza raggiungere gli stessi risultati di Platoon.
E' difficile dire da cosa venga fuori un gioco di successo. Non bastano grafica, sonoro e velocità d'azione, in cui comunque Platoon non difetta per niente. Quello che occorre è un sottile equilibrio tra tutti i suoi elementi, strategia ed azioni, progresso e longevità velocità nell'azione e possibilità di ragionare, che spesso sfugge alla volontà degli stessi programmatori ma che in Platoon e' stato sicuramente raggiunto. I quattro livelli si combinano con le memorie del film a creare un coinvolgimento nel gioco ed un'atmosfera che, nella stessa serie, solo in Batman è stata raggiunta (la versione Amiga naturalmente).
Anche se i due anni di vita cominciano a pesargli un po' sulle spalle, grafica e sonoro non destano più la meraviglia di un paio d'anni fa, e se il lento multiload da cassetta obbliga a noiose attese la pubblicazione di questo budget è un'occasione da non perdere per agguantare un gioco mitico.

GLOBALE 88%

IL PRIMO CALCIO DEGLI ANNI 90

INCREDIBILE SUCCESSO !
Il 1° video-gioco ITALIANO
distribuito in EUROPA !

Edi Grafi.Co

WORLD CUP 90

ARCADE SOCCER

FINALMENTE!

Il 1° gioco del calcio che ti permette di fare veramente di TUTTO:
Colpi di testa, scivolate, rovesciate, falli, rigori (in soggettiva), sostituzioni, ecc.

- Grafica con scroll veloce e fluido.
- Più di 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore.
- Elevata velocità di gioco.
- Musica ed effetti sonori campionati su 4 canali (anche su C-64).
- Gioco da 1 a 8 giocatori.
- Differenti tattiche di gioco per ciascuna delle 24 squadre.

Inizia a vivere l'atmosfera dei mondiali giocando in «tempo reale» contro le 24 squadre antagoniste negli stadi italiani prescelti.

FANTASTICO !
La versione Amiga permette il gioco simultaneo di 4 giocatori (4 joystick) con la speciale interfaccia brevettata da GENIAS

Disponibile per:

Commodore 64
Amiga
Atari ST
Ms-Dos compatibili

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO: SOFTEL
Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA
Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

NEWEL home & personal computer

Via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO - NEGOZIO
Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - Fax (02) 33000035
Servizio tecnico - Tel. (02) 3270226 al mattino
Chiuso il lunedi - Aperto il sabato

MK VI PROFESSIONAL ACTION REPLAY

CON LEI FARETE "13"

1) MK VI la migliore scheda per effetturare copie di sicurezza;
2)Il velocizzatore più sicuro e compatibile tape o disk;
3) Microprocessore studiato per sostituirsi a quello del computer, invisibile e trasparente al sistema stesso;
4) Ricerca le poche poke per donare vite infinite a tutti i programmi gioco;
5) Possibilità di avere giochi in versione trainer senza nozioni di linguaggio macchina;
6) Sprotegge da nastro a disco ed all'inverso qualsiasi programma anche in multiload;
7) Trasferisce da 5, 25" a 3, 5";
8) Velocizza 5/10 volte il nastro;
9) Rende parallello il disck drive (202 blocchi in 6 secondi);
10) Editor di schermo per cambiare scritte nei programmi;
11) Interfaccia parallella centronics standard grafica (con appostito cavo opzionale);
12) Salva e stampa schermate e sprite di qualsiasi gioco, con possibilità di alterazione personalizzata;
13) Nuovi comandi basic, monitor di linguaggio macchina, immagini su nastro in successione e tanto di più!!

ECCO PERCHÈ FARETE "13"

Per Commodore 64 e 128, compatibile con tutti i registratori e tutti i drives in modo 64. Per fare "13" vi occorrono solo L. 30.000 (IVA compresa)

TELEVIDEO 64

Novità assoluta!
Ora puoi ricevere il televideo Rai direttamente dal tuo Commodore 64/128 con possibilità di stampa; è sufficiente possedere un qualsiasi tv con presa scart o monitor. Manuali in italiano.
L. 149.000

Accessori hardware e software di tutti i tipi

SUPEROFFERTA!!!

Modem adattatore telematico 6499 Commodore Tutto in italiano L. 49.000

SPEEDOS PLUS "NEWEL"

Il miglior tipo di velocizzatore parallello per 64/128 (modo 64) inimitabile ed affidabile al 100%, compatibile con tutto il software commerciale disponibile in tutte le versioni: 64 e 1541; 64 e 1541/II; 64 e OC118; 64 e 1541C; 64 nuovo modello e drive; C128 e 1541.
Tutti i tipi modello super da L. 59.000

REALTIME
(provideo) 64

Digitalizzatore 16 tonalità di grigi in tempo reale (fotografico) per ottenere immagini senza fermo immagine di qualità eccellente.
L. 149.000

FLOPPY - DISK

Compatibile 64 OC-118 NEW L. 239.000

Reset 64	L. 10.000
Joystick	da L. 10.000
Turbo - disk	L. 30.000
Int. Seriale RS - 232 (64)	L. 49.000

OFFERTA SPECIALE COMMODORE ITALIA
Amiga 500

con espan. 1Mb a	L. 899.000
oppure con 2 drive	L. 899.000

Microprocessore Motorola MC68000 - Clock 7.16 MHz - Kickstart ROM - Memoria RAM 512 Kb - 3 Chip custom per DMA, Video, Audio, I/O - 1 Floppy Disk Drive da 3,5", 880 Kbytes - Porta parallela CENTRONICS - Uscite Video RGB Analogico, RGB Digitale, sincronismi, videocomposito monocromatico - Mouse - Tastiera 96 tasti - Sistema operativo single - user multitasking AmigaDOS

MICKIE - II

Se non vuoi spendere una cifra enorme e ti accontenti di fare tutto ciò che fa Mikie, con turbo, sprite killer, poke, monitor, tool kit, più un eccezionale sprotettore cassetta disco e viceversa in un unico file, completo di manuale in italiano a sole offerta
L. 60.000

MOTHER BOARD 64

Per collegare al tuo 64/128 da 1 a 3 cartucce, anche contemporaneamente, senza dover spegnere la tastiera con reset
L. 55.000

PROCESSORE VOCALE

L'unico digitalizzatore sonoro e musicale, campionatore di suoni e parole, con possibilità di dare comandi voce al computer, completo di microfono software in italiano e manuali in italiano (Made in Newel)
L. 119.000

ANTEPRIMA 1

Nuovi videogiochi del futuro?
Atari LYNX & Sega - Megadrive
TELEFONARE!

INTERFACCIA MIDI 64 - AMIGA

Potrai finalmente collegare tastiera Midi al tuo Amiga C64 (per tutti i musicisti ed hobbisti della musica).
L. 79.000

Penna ottica 64	L. 29.000
Int. stampante paralella	L. 99.000

TUTTO IL SOFWARE NOVITÀ ORIGINALE IN ANTEPRIMA!!!

COMPUMAIL® - GRUPPO NEWEL
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - CON POSTA O CORRIERE
VIA MATTEOTTI, 21 - 20020 ARESE (MI)

OVERLANDER

Encore, C64. Cass. L. 7.500

64

Lo sapevate che ZZAP! è anche in Televisone? Guardate che non sto mica scherzando, tutti i giorni alle 14.30 su Odeon potrete trovare l'ex caporedattore Stefano che coadiuvato dall'omnipresente M.A. presenta le ultime novità per Amiga. Vi chiederete comunque perché ve ne parlo, prima di tutto perché è una cosa che mi sembra valga la pena sottolineare e poi perché mi consente di prendere lo spunto per parlarvi brevemente di Overlander. In una delle prime puntate infatti fu proposto il sopracitato titolo che ha di recente fatto la sua comparsa anche sul fratellone di casa Commodore mentre sul 64 è ormai datato di un paio d'anni, giusto in tempo quindi per venire lanciato nuovamente sul mercato come budget. Giusto per tracciarvi sinteticamente la situazione vi informo che nell'anno duemila e rotti l'atmosfera terrestre è diventata talmente irrespirabile che perfino i calzini di Carlo sembrano al confronto aria di montagna. Tutto questo a causa del buco d'ozono provocato dai micidiali clorofluorocarburi (dunque... mi pagano per ogni carattere che scrivo... un altro paio di paroloni così e vado e prendermi un succo di frutta!) prodotti dagli scarichi industriali delle fabbriche di chi per non trovarsi con un buco nel portafoglio finirà col farcela prendere a tutti quanti in un altro buco... oltre a questo ci sono anche le bombolette spray dei vari deodoranti & C. che contribuiscono a peggiorare ulteriormente le cose, al proposito vorrei riportare il parere già precedentemente espresso da M.A. in trasmissione: "meglio puzzolente che schiattare sotto il sole cocente"(Hei, io non l'ho mai detto questo!!! NdMA). Ma torniamo all'aria irrespirabile (Carlo, lo so che ti aiuta a concentrarti, ma se ti levi le scarpe almeno ricordati di aprire la finestra!) che ha ormai cotto a puntino gran parte della popolazione mondiale, così che (secondo la legge di Darwin) solo i più forti sono riusciti a sopravvivere, o per meglio dire solo quelli che sono nati e cresciuti nel centro di Milano e quindi con i polmoni già ampiamente narcoallergocatramizzati (questa parola non vuol dire proprio niente e me la sono inventata di sana pianta, ma a questo punto dovevo proprio bermi quel succo di pera, ndMax). Adesso che vi ho delineato la situazione ci informo sull'incarico affidatovi dai vostri superiori e che consiste nel trasportare dei carichi diversificati (tipo documenti o altre cose che non mi ricordo più) alla loro destinazione, il tutto dicendovi che si tratta di una missione importantissimamente delicatissima (O.K. adesso posso fare una piccola pausa per il succo...), mentre invece è solo per poter organizzare un giro di scommesse clandestine basato su quanto riuscirete a sopravvivere in territorio ostile (che grandissimi figli di...). Il problema infatti è che per arrivare alla meta dovrete attraversare con la vostra fuoriserie miglia e miglia di strada attraverso il territorio dominato da un altro gruppo di soppravissuti che invece scommettono su quanto tempo impiegheranno a farvi la pelle (in ambedue i casi comunque la prospettiva non è certo delle più rosee). Per questa motivazione mi sembra perfino superfluo suggerirvi di armare adeguatamente la vostra vettura per avere almeno una piccola speranza di arrivare sani e salvi al traguardo, il tutto però rispettando le rigide costrizioni imposte dalle vostre risorse finanziarie.

Overlander uscì sulla scia Road Blasters, lo affiancò, riuscì a superarlo, ma finì la benzina non molto distante da dove si era fermata la celebre conversione, edesso però che è diventato un diesel potrebbe ritornare in pista per fare ancora un po' di strada, ma non andrà comunque troppo lontano.

GLOBALE 75%

CHAMPIONSHIP JET-BIKE SIMULATOR

Codemasters C64. Cass. L.7.500

Ma vieeeeeeni! Un altro gioco dalla software house degli ultra-arci-mega-astro-miliardari fratelli Darling! E naturalmente non poteva non essere una simulazione, il genere di giochi da me preferito, vai!!! Nel caso vi fosse balzata in testa la singolare idea che io non sia molto normale, vi smentisco immediatamente: sono semplicemente pagato (scherzo naturalmente)... Dunque questa volta si tratta di una simulazione di jetbike: come sarebbe a dire "Cos'è una jet-bike?". Ma è ovvio, trattasi di veicoli che scheggiano su una superficie d'acqua e che assomigliano in maniera mostruosa a delle motoslitte, solo che invece di andare sulla neve sfrecciano solo su accadueo (no, non scervellatevi, era solo un modo per non ripetere acqua).

Orbene, cos'ha di diverso CJBS (provatelo a scriverlo intero un paio di volte e poi fatemi un fischio) dai soliti giochi Coda Masters? Risposta: assolutamente niente, niente, anzi pochissimo, beh, qualcosa c'è.

Cerchiamo di capirne il perché e partiamo dalle istruzioni... Ahahahaha! Scusate, ditemi se questa frase per voi ha senso "Lato 1 contiene I percorsi lagho quest è la versioe piu facile ..." (Trascritto "paro paro" con tanto di errori grammaticali). Ma chi le ha scritte le istruzioni, Cattivik?

Fortunatamente non servono a nulla, poiché, come in Bmx, Grand Prix, GP 2, ecc. ecc. Simulator lo scopo del gioco è quello di guidare i sopracitati veicoli attraverso un tracciato visto dall'alto (senza scrolling alcuno) e di compiere un determinato numero di giri entro il tempo limite. Particolare attenzione va prestata ai veicoli avversari che sono dei carognoni pazzeschi e fanno perdere preziosi secondi in seguito ad un botto-scontro-tamponamento.

Ecco, la stessa cosa avviene per Jet Bike Sim, se si esclude il fatto che adesso bisogna passare in mezzo a due boe invece che su una strada, ma fortunatamente qualche tocco di classe contribuisce a differenziare, anche se di poco, JBS dagli altri prodotti Code Masters: il primo è che le jetbikes non sono dotate di freni, così bisogna cercare di controllare le frenate curvando, sbandando e con pericolosissime derapate. Inoltre in JBS sono presenti ben 16 tracciati, divisi in due categorie: i tracciati per esperti e quelli per principianti. Questi ultimi sono divisi ancora per classi: i laghi, i porti e la costa, ognuna con sue caratteristiche.

Basta, tutto qua; d'altronde cosa vi aspettavate?

In fondo però Jet Bike non è un brutto giochino, anzi... Esteticamente non è il massimo, anzi tende proprio al minimo: bisogna tenere conto però che questo gioco era già uscito parecchio tempo fa per il mitico Speccy e che gli Oliver Twins, autori di questo gioco, sono degli accaniti sinclairisti, quindi grafica e sonoro... Ehm... Per quanto riguarda la giocabilità bisogna ammettere che, soprattutto nel modo due giocatori, JBS prende abbastanza; se siete dei fanatici di questo genere, come il sottoscritto, non lasciatevelo sfuggire.

Am

HOPPIN' MAD

KIXX Cass. L.7.500

Se ci avete fatto caso, nella storia dei videogiochi, uno dei personaggi più ricorrenti, dopo omini ed astronavine di varie forme e dimensioni, è la sfera rimbalzante, protagonista dal preistorico PacMan a Wizball, da I-I-Iball a Marble Madness di grandissimi successi.

Non è i questo il caso di Hopping Mad, mediocre giochino che non fu certamente pietra miliare della storia dei videogiochi neanche al tempo della sua prima release, un paio d'anni fa, forse per la sua ciclopica complessità e varietà, per la sua abissale profondità o per la rutilante grafica che lo accompagnava.

Vi trovate alla guida di un piccolo serpentello costituito da quattro palle rimbalzanti che si dovranno scorrazzare all'interno di (cito la confezione) 14 coloratissimi fondali, spaziando da deserti a foreste fino ai vuoti abissali dello spazio (a questo livello non ci sono mai arrivato ma se qualche anima pia e volenterosa ci arrivasse mi spieghi come fa una palla a rimbalzare nello spazio). Lo scrolling è orizzontale e la visuale laterale e le solite bestioline variopinte cercheranno di ostacolarvi nella raccolta dei dieci palloncini necessari a passare al livello successivo, e di bonus vari. La notizia sconvolgente è che non disponete di un lanciamissili o di un cannone particellare, non potete neanche sputare addosso ai nemici, tutto quello che potete fare è regolare velocità ed altezza del salto per evitare bestiacce volanti, schiacciare quelle striscianti e catturare i bonus sfuggenti.

Tutto qua ?!?! Sarà l'esclamazione unanime. Ebbene si. Sembrerebbe a questo fatale una sonora stroncatura. Ebbene no.

Hopping Mad è un po' il prototipo del budget: uno schema di gioco molto semplice, ma immediatamente giocabile, un'azione "spara poco e salta molto" come una volta lo mettono tra quella schiera di giochi semplici, bruttini ma che riescono comunque a catturarti per delle ore. E fatale che presto o tardi la mancanza di varietà con livelli che si differenziano di un pelo tra di loro ed un'azione eccessivamente ripetitiva conducano alla noia ma, al contrario di un Dragon's Lair (anche questo pubblicato recentemente dalla Encore come budget), non vi dispiacerà ogni tanto riprenderlo in mano per una veloce partitina anche tra diversi mesi.

AMSTRAD

La grafica qui è decisamente mal sfruttata (non fate caso alle schermate sulla confezione che sono invertite), i colori mischiati in maniera oscena sullo schermo e con sprites dall'aria terribilmente monocromatica. Anche il controllo delle sfere non ha la stessa prontezza e mi è capitato di andare a sbattere contro qualche nemico in maniera assolutamente incolpevole. Se ci aggiungiamo il tipico sonoro da cicalino otteniamo una versione inferiore un po' a tutti i livelli, sempre abbastanza simpatica ma che, pur con lo stesso schema di gioco, non è riuscita a catturarmi come la controparte per C64.

GLOBALE 52%

C64

Personalmente mi ha fatto piacere tra un gioco di ruolo ed un simulatore, o semplicemente dopo una giornata stressante rilassarmi un po' con un giochino il cui impegno si ferma a livello neurovegetativo. Cercare di coordinare il movimento delle quattro sfere, saltare al momento ed all'altezza giusta per evitare i nemici ma nel contempo catturare i dieci palloncini necessari al passaggio di livello è più accattivante di quanto possa sembrare. La versione C64 è poi sicuramente la versione più riuscita, ha tutto quello che dovrebbe avere: uno scrolling fluido, un controllo veloce delle vostre sfere e una simpatica grafica che in alcuni livelli ricorda vagamente quella di Wonderboy. Se quello che cercate è un gioco semplice ed accattivante Hopping Mad può essere un'alternativa, sempre tenendo presente, però le sue limitazioni soprattutto per la scarsa varietà.

GLOBALE 69%

CENTRI

ACQUISTO SOFT-WARE

A VERCELLI
Via Scalise,5 - Telefono 0161/54793
commodore
C64/AMIGA 500-2000PC
Periferiche e Accessori

SOFT CENTER
Videogames Software originali
LEADER - CTO

Assortimento accessori
FLOPPY DISK
Tutto a prezzi interessanti

Perché affannarsi per trovare il programma preferito?

Lago ha l'assortimento che hai sempre sognato!

Lago - Via Napoleona 16 - 22100 Como
Telefono (031) 30.01.74
Aperto dal Lunedì al Venerdì

SHOWROOM SDF
SOFT CENTER
HI-FI — COMPUTERS
VIDEO - CAR STEREO
20063 CERNUSCO S/N (MI)
P.zza P. Giuliani 34
Tel. 02/9238427

VI OFFRE

Tutte le novità software PER
CBM 64/128 - AMIGA - MSX
SPECTRUM - OLIVETTI

COMPUTER SHOP SERVICE
Via Capecelatro,37 - Milano
Tel. e Fax 4048345

PERSONAL COMPUTER
oppure IBM ® compatibile
VIDEOGAMES oppure SOFTWARE
LEADER BORLAND
SCEGLI TU! MA SE VUOI I PREZZI MIGLIORI VENITE A TROVARCI

FUMAGALLI
Via Cairoli,48 - Lecco
Tel. 0341-363341

20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

VENITE A TROVARCI

A COMO

Via C.Plinio 11 Tel.031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI, GLI ACCESSORI E UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.
Per
C64, AMIGA, MSX, SPECTRUM, ATARI e IBM COMPATIBILI.

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

THE FLINSTONES

Bug Byte, C64. Cass. L. N.P.

Fred e Barney sono sempre i soliti: vogliono andare a divertirsi al bowling incuranti di tutto e di tutti ma Wilma ha ben altri progetti per il simpatico panzone. Anzitutto sua madre ha preso il dino-aereo per venirla a trovare e lei non vuole fare brutte figure ospitandola in una casa tutta sporca lurida. Le pareti, tanto per dire, sono piene dei graffiti più o meno infantili che Pebbles puntualmente disegna in mancanza di altre superfici su cui esprimere il proprio estro creativo. In sostanza, quel poltrone di Fred deve lasciare da parte i suoi propositi ludici e dipingere velocemente le mura casalinghe se non vuole ritrovarsi a giocare a bowling nella parte del birillo dopo averle sonoramente prese dalla moglie e dalla suocera coalizzate.

In tutta questa faccenda chi gioisce è il solo Barney che, bene o male, non ha mansioni casalinghe forzate da adempiere. Fred, invece, deve riuscire a imbiancare la parete in un tempo limite molto ristretto, tenendo conto che la bambina continua a saltare fuori dalla gabbietta e a vanificare in parte il suo sudato lavoro scribacchiando qua e là. Voi, infatti, non potete contemporaneamente tenere a bada la piccola e pitturare, ma solo una cosa per volta (eh, a quei tempi non si conosceva ancora il multitasking). Se agguantate a forza Pebbles per rispedirla nel recinto perdete quello strano animale che usate come pennello e dovete inseguirlo per la casa. Inoltre, altra complicazione, bisogna continuamente andare a intingerlo nella vernice, cosa particolarmente fastidiosa quando si sale e si scende dalla scala.

Alla partita di bowling si arriva così solo dopo aver tirato a lucido ben bene la casa (ma si può anche andarci direttamente in modo pratica, eh, eh). Le regole del gioco le conosciamo tutti: si tirano due bocce a testa cercando di abbattere il maggior numero di birilli; vince, ovviamente, chi ne butta giù di più in dieci turni. Anche i controlli sono abbastanza classici: regolazione della forza, della direzione e della posizione di tiro. Quello che classico non è è l'ambientazione preistorica (del resto scontata) dell'intero gioco: legno qua, pietra là e via dicendo.

Terza e ultima fase ispirata ai platform game: Pebbles è scappata e dovete ritrovarla prima che si metta nei guai. Inutile dire che nei guai ci è già, in cima alla costruzione più alta del villaggio e totalmente ignara del pericolo che corre. Chi la salva? Ma Fred e Barney, ovviamente!

Per giudicare un gioco simile bisogna considerare le tre fasi separatamente: la prima è carina, abbastanza originale e discretamente interessante sul piano grafico-sonoro, ma un po' troppo difficile. Già con la seconda, invece, cominciamo ad arricciare il naso nel vedere la grafica blocchettosa del bowling e la struttura di gioco non proprio a livelli professionali. La terza sezione vorrebbe essere un gioco di piattaforma ma per me è veramente mal riuscita da ogni punto di vista. Alla fin fine quello che sembrava essere un gioco piacevole e abbastanza "nuovo", senz'altro più del suo predecessore Yabba dabba doo, è degenerato in uno squallore difficilmente sopportabile. Un'altra licenza non sfruttata al meglio.

GLOBALE 52%

64

SONO TORNATI!

WICO®

BRAND PRODUCTS

THE BOSS

Prestazioni fantastiche ad un prezzo fantastico. Ampia manopola antiscivolo sormontata dal pulsante fuoco, per una azione super-veloce. L.35000

ERGOSTICK

Morbido, anatomico, sensibilissimo, per controllare perfettamente qualsiasi gioco. L.45000

RED BALL
Prestazioni stile sala giochi. Per una risposta fulminante con qualsiasi gioco arcade. L.49000

BAT HANDLE
Impugnatura confortevole, due pulsanti gioco selezionabili. L.49000

SUPER THREE-WAY

Personalizzabile per tutti i tipi di gioco, grazie alle tre impugnature intercambiabili. Il sistema esclusivo "Gate Lock" ti permette di selezionare 4 o 8 direzioni di comando. L.59500

Distribuiti da LEADER Distribuzione s.r.l. via Mazzini 15 - 21020 - Casciago (VA) -

Dutch and Dutch

Zzappissimi amici,
noi BaldiBros siamo al secondo travagliatissimo mese di smistamento trucchi, pokes e compagnia bella. Sommersi come siamo dal vostro materiale cartaceo, abbiamo dovuto operare una rigida selezione. Non meravigliatevi quindi di vedere le vostre lettere mutilate fino all'inverosimile (o completamente assenti) perche' lo spazio e' sempre piu' tiranno. Anche stavolta c'e' una grande abbondanza di roba per l'immortale Commodore 64, e in merito possiamo soltanto dare una tirata d'orecchie ai proprietari di altre macchine che non ci spediscono nulla. Per cui se avete materiale inedito da spedirci non esitate: l'indirizzo e' sempre lo stesso.

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 8R53
20101 MILANO

Arrivederci al mese prossimo e grazie per i trucchi.

I BBros alias WB & GB

DEFCON 5

(Cosmi / C64)

Contrariamente a quanto consiglia il manuale, conviene attendere il DefCon 1, perche' con una sola base NXL e un satellite si possono distruggere intere salve di missili sgomberando un intero settore molto in fretta. Questo permette di evitare una serie di puntamenti nel DefCon 2 correndo il rischio che i missili si spostassero invalidando la mira.

Mario Cerrigone - Schiavonea(CS)

ndWB: La prossima volta ricordati di specificare la macchina su cui hai provato i trucchi. Sul 64 vanno bene, ma sarebbe meglio saperlo fin dall'inizio per poterlo pubblicare. Inoltre i codici di Frank Bruno non sono fissi, bensi' calcolati sulla base del nome che si sceglie (e non hai specificato il tuo).

FORGOTTEN WORLDS

(US Gold / C64)

Volete giocare in tutta calma? Scegliete i due giocatori e usate quello scuro. I nemici spareranno tutti a quello chiaro, e quando morira' i proiettili continueranno a dirigersi nel punto dove e' morto. Per questo motivo conviene piazzare il "bersaglio" nell'angolo alto del video.

Mario Cerrigone - Schiavonea(CS)

F.1 MANAGER

(Simulmondo / C64 nastro)

Quando avete fatto pena in un GP riavvolgete per qualche giro e potrete riprovare la stessa gara, anziche' passare direttamente alla premiazione.

Tony Belcuore - MI

NAVY MOVES

(Imagine, Spectrum)

Se il primo livello vi ha messo in crisi, potete sempre mandarlo a quel paese grazie al codice per il famigerato secondo livello:

63723

Finalmente!

Luca Pastorino - GE

MICROPROSE SOCCER

(C64)

Ecco qualche trucco ingobile e scorretto per trovarsi davanti a squadre di brocchi paurosi (vale a dire l'Oman). Resettate e scrivete:

POKE 40999,169: POKE 41000:0

Se invece volete vincere i mondiali:

POKE 18542, 169: POKE 18543, 53: POKE 18544, 133: POKE 18545, 1

e lanciatevi nel torbido con un sudato **SYS 18542.**

Mirko Sergianni - Castel del piano (PG)

NAVY MOVES

(Dinamic / C64 nastro)

Caricate dal lato B usando il codice 2277 per accedere al commergibile.

Roberto, Davide e Andrea - Arona (NO)

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

TUTTE LE NOVITA' COMMODORE 64 & FLOPPY DISK

VASTO ASSORTIMENTO "joystick"

"WOW FANTASTICI GIOCHI PER TE"

Vendita per corrispondenza

MS-DOS AMIGA E ALTRI

CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!

VI ASPETTIAMO !!!

ROMA - VIA ANCONA,18 - CAP. 00198 - ROMA
06/8440349 - (Porta Pia)

LA TUA LOTTA ... DISUMANA, IL TUO POTERE DISTRUTTIVO... INFALLIBILE, IL TUO FALLIMENTO ... GENOCIDIO!

X-OUT

TURRICAN

LEADER

BEAM

(Magic bytes, C64)

Per cambiare livello premete contempotaneamente B, M, Spazio e F1.

Tony Belcuore - MI

OPERATION WOLF

(Ocean / C64)

E' l'ora di un po' di poke per questa conversione senza la mitraglietta:

POKE 34952,165 per bombe infinite
POKE 35103, 165 per colpi infiniti
SYS 16960 per rituffarsi nell'azione omicida.

Tony Belcuore - MI

NINJA MASSACRE

(Code Masters / Spectrum)

Eccovi alcuni codici per i diversi livelli:

5-9	SNOW
10-14	STAG
15-19	RACK
20-24	BLUE
25-29	STAG
30-34	HULL
35-39	BEER
40-44	BARD

Luca Pastorino - GE

DOUBLE DRAGON

(Melbourne House / C64)

Superato il ponte di legno al terzo livello andate il piu' in basso possibile, quindi dirigetevi (joy in basso a sinistra) con cautela nell'acqua, fino a che dell'omino restano i piedi con sopra la testa (non e' certamente un tipo con la testa sulle spalle!). Ora tirate il joy a destra - non in alto, pena il dover ritentare il trucco - e continuate fino alla fine del livello. Grazie al trucchetto i nemici spariranno prima di colpirvi. Abracadabra!

Mario Biancone - BZ

DOUBLE DRAGON 2

(Virgin / C64)

Morendo al quarto livello "dimenticatevi" di riavvolgere il nastro e schiacciate il solito PLAY per trovarvi nel gran finale.

Roberto Rossetti - VE

BARBARIAN 2

(Palace / C64 nastro)

Alla fine del primo livello, appena appare il messaggio che annuncia il caricamento della prossima parte, mandate avanti un bel po' il nastro e premete il PLAY. Molto probabilmente non appariranno le righe del multiload, ma vi bastera' aspettare un po' e resettare per trovarvi nei livelli superiori. Quale sia, dipende da quanto avete fatto avanzare il nastro.

Roberto P. - RM

RENEGADE

(Imagine / C64)

Se ancora vi piace pestare sodo a questo picchiaduro non proprio giocabile e di GRAN livello, prendete in considerazione il seguente trucco.

In tutti i livelli cercate di posizionarvi subito dietro al muro (quando si dice mettere le spalle al sicuro!) e menate tutti con ripetuti pugni. Nel terzo livello, quando arriva la grossa Bertha, mettetevi nella sua traiettoria fuori dallo schermo: cominciate subito a dare pugni al vento (immaginando di averla di fronte) e quando vi carichera' a tutta birra ne subira' le conseguenze.

Luca Bergonzi - MILANO

BOMBJACK 2

Vite infinite? Facile! Resettate e scrivete:

POKE 7053, 200: SYS 39712

e potrete fare i bombaroli a oltranza.

Giacomo Morri - S. Clemente (FO)

THE UNTOUCHABLES

(Ocean / C64)

Nel primo quadro si deve assolutamente uccidere uno scagnozzo che lasci cadere l'icona del tempo, vale a dire uno di quelli con l'impermeabile verde. In caso di insuccesso ricaricate il gioco. Si ricorda che gli uomini grigi lasciano cadere l'icona arma e i verdastri l'icona rivitalizzante.

Mario Cerrigone - Schiavonea(CS)

Sì...

VICINA !!!

... la CIRCE ti è più vicina
con il nuovo punto vendita di Viale Monza, 6.

CIRCE Electronics S.r.l.

Viale Monza, 6 - MM Loreto - Tel. 02/26112024 - 20127 Milano
Viale Fulvio Testi, 219 - Tram 11 e 2 - Tel. 02/6427410 - 20126 Milano

AMIGA 500 — **Lit. 849.000** IVA compresa

In OMAGGIO un programma originale LOGISTIX o SUPERBASE a scelta

THE LIVING DAYLIGHTS

(Domark / C64)

Volete dare a 007 le proverbiali 007 vite (e oltre)? Scrivete:

POKE 4390, 238: SYS 4352

e sarete immortali.

Giacomo Morri - S.Clemente(FO)

ARKANOID 2

(Imagine / C64)

Giocate una partitella distruggendo anche un solo mattone, indi passate a miglior vita. Nel tabellone dei punteggi scrivete "DEBBIE S" e avrete vite infinite (ma no!).

Mirko Sergianni - Castel del piano (PG)

QUEDEX

(Thalamus / C64)

Selezionate "Planer designer" nella schermata del titolo e scrivete il numero 07356 77261. Premendo fuoco entrerete nel cheat, mentre cambiando l'ultima cifra si possono selezionare i livelli superiori.

Giacomo Morri - S.Clemente(FO)

DRAGON SPIRIT

(Tengen - Domark / C64)

Volete energia infinita? Morite contemporaneamente al mostro di fine livello, e nella fase successiva il vostro allegro draghetto sara' invincibile.

Mario Blancone - BZ

SIM CITY

(C64)

Siete a corto di fondi? Nessun problema: esercitate una pressione su F1 e vi beccherete senza colpo ferire 4000 K$.

Mirko Sergianni - Castel del piano (PG)

SUPER SCRAMBLE SIMULATOR

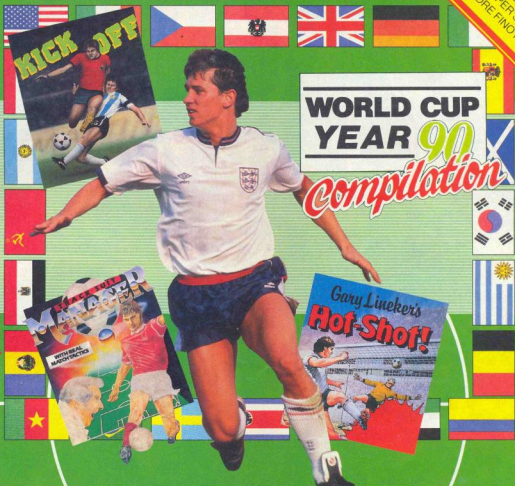
(C64)

Giocate normalmente una partita, e resettate dopo aver scritto il vostro nome. Battete:

POKE 411, 28: SYS 9876

e comincerete un'altra partita direttamente dai livelli 4/ 5/ 6. In caso di decesso, rimediate col succitato SYS 9876

Silvio Di Francesco - RM

GRATIS FANTASTICO POSTER A COLORI CON TUTTE LE NOTIZIE PER SEGUIRE LE SQUADRE FINO IN FINALE.

WORLD CUP YEAR 90 Compilation

TILT D'OR AWARDS 1989

KICK OFF

La simulazione calcistica vincente, di prim'ordine e piu' venduta di tutti i tempi.

La migliore simulazione di calcio europea del '90
Riconosciuto dall'azienda del settore come la migliore simulazione calcistica dell '89
Gioco dell'anno elspa
Gioco dell'anno premio joystick d'oro

Caratteristiche * Passaggi perfetti al pixel
* Altissima velocita'
* Superbo gioco tattico

"Deve essere la miglior simulazione calcistica fino ad ora" *ST USER*

"La piu' giocabile delle simulazioni nella storia dei computer" *C & VG 88%*

"Supera di anni luce qualsiasi altro gioco dei calcio" *Zzap 96%*
"Semplicemente la miglior simulazione calcistica" *New Computer Express*

Il miglior gioco arcade a 16 bit dell '89

la miglior simulazione calcistica del '90

GARY LINEKER'S HOT SHOT

Gioco di calcio con 11 giocatori per squadra completo di scivolate, rimesse, calci d'angolo, calci di rigore, punizioni ed anche il temutissimo arbitro con il suo cartellino rosso.

Sarai in grado di affrontare gli abili tiri dei migliori attaccanti in Gary Lineker's Hot-Shot?

"International soccer" sostituisce "Gary Linekers hot shot" su Amiga ed Atari ST.

TRACKSUIT MANAGER

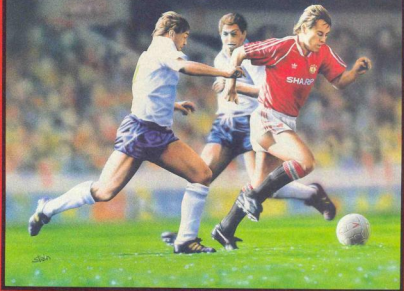
Il modo in cui si dovrebbe giocare ad un gioco manageriale. Vivi i brividi della partita, poiche' competerai per la qualifica alla coppa nazionale ed alla coppa del mondo.

Decidi il gioco e gusta le vittorie o subisci le sconfitte...

*Gioca in difesa, in attacco o con la marcatura auomo
*La trappola del fuori gioco, il sistema delle respinte o il possesso della palla
*Rigori reali, calci d'angolo, rimesse
*Contrasti determinanti, punizioni, rigori, prenotazioni e com.niati
*54 squadre di'tutto il mondo con le proprie tattiche guidate dal computer.

"Il miglior gioco di calcio manageriale, nella storia del mondo" *C & VG 9/10*
"Il definitivo gioco manageriale" *Ace Rated 929*

"Semplicemente il migliore del suo tipo" *Zzap 64 89%*

"Il miolior gioco manageriale di tutti i tempi" Sinclair User Classic 93%

MANCHESTER UNITED
MANCHESTER UNITED FOOTBALL CLUB
Daily Sport
MAN. UTD BOUGHT FOR £20 MILLION
IL VIDEOGIOCO UFFICIALE
1.5 Mb di grafica dei quali 480 Kb usati per creare lo stadio del Manchester United Football Club con più di 15 schermate.
Le opzioni comprendono:
1. Completo gioco arcade:
Rigori, rimesse, corner, rinvii, replay dell'azione, goal rivisti con vere immagini digitalizzate, arbitri e guardialinee.
2. Sezione manageriale:
Selezioni tramite icone animate, scelta delle squadre, lista degli infortuni, situazione del giocatore, allenamento della squadra o dei singoli individui, resoconti sull'andamento, estrazione partite con vere parole digitalizzate, mercato trasferimenti, compra-vendita giocatori, situazione del campionato.
Disponibile per : Amiga, Atari ST, PC IBM e compatibili, C64 cass. e disco, Spectrum, Amstrad CPC, MSX
MANUALE E PROGRAMMA IN ITALIANO
SCREEN SHOTS FROM AMIGA VERSION.
KRISALIS
SOFTWARE LTD.

I PRIMI 20

1	GHOULS'N'GHOSTS	*(US GOLD)*
2	BATMAN — THE MOVIE	*(OCEAN)*
3	SHINOBI	*(VIRGIN)*
4	EMLYN HUGHES INT. SOCCER	*(AUDIO GENIC)*
5	TURBO OUTRUN US	*(US GOLD)*
6	TUSKER	*(SYSTEM 3)*
7	MICROPROSE SOCCER	*(MICROPROSE)*
8	POWER DRIFT	*(ACTIVISION)*
9	F1 MANAGER	*(SIMULMONDO)*
10	LAST NINJA 2	*(SYSTEM 3)*
11	CABAL	*(OCEAN)*
12	MYTH	*(SYSTEM 3)*
13	THE NEW ZEALAND STORY	*(OCEAN)*
14	NINJA WARRIORS	*(VIRGIN)*
15	STUNT CAR RACER	*(MICROSTYLE)*
16	BUBBLE BOBBLE	*(FIREBIRD)*
17	PROJECT FIRESTART	*(ELECTRONIC ARTS)*
18	INDIANA J. A.T.L.C.	*(LUCASFILM)*
19	FORGOTTEN WORLDS	*(US GOLD)*
20	SUPER WONDER BOY	*(ACTIVISION)*

... RITAGLIATEVI IL TAGLIANDO, COMPILATELO E SPEDITELO!!!

NOME..............................
INDIRIZZO.........................
....
....

SECONDO ME, I MIGLIORI DIECI GIOCHI SONO:

1 : ....
2 : ....
3 : ....
4 : ....
5 : ....
6 : ....
7 : ....
8 : ....
9 : ....
10: ....

IL MIO COMPUTER E' (marca e modello):
....
....

Ritagliare e spedire in busta chiusa a:

Zzap! HIT PARADE
Casella Postale 853
20101 MILANO

PERSIAN GULF INFERNO

8 GENNAIO 1992
"IL GOLFO PERSICO"

Nel più grande oleodotto mai costruito, in cima al più vasto campo petrolifero mai scoperto, una squadra terroristica semina la morte e tiene in pugno il destino della popolazione dell'Ovest. Riusciranno i terroristi a far esplodere la testata nucleare sottratta agli Stati Uniti ?!

Tu sei il solo volontario ad intraprendere la missione più pericolosa del XX secolo… I terroristi sono nemici temibilissimi, ma la tua sfida più dura è contro il tempo che passa inesorabilmente, scandito dal ticchettio dell'orologio. Una missione suicida contro nessuna probabilità di riuscita !!!

Azione Indimenticabile
Devi salvare gli ostaggio, neutralizzare i terroristi e disarmare la bomba prima della fine del conto alla rovescia.

Effetti Sonori Reali
Effetti digitalizzati per esplosioni realistiche, come anche spari, voci, passi ed altro ancora !…

Armi Autentiche
Puoi far fuoco con una pistola automatica calibro 9 o sparare a raffica con una mitragliatrice a pompa calibro 12.

Tempo Reale di Gioco
Scrolling in 8 direzioni per correre, combattere, colpire, nascondersi…

PERSIAN GULF INFERNO: l'esperienza più intensa nella storia del gioco !!!

INNERPRISE
Software, Inc.

NOW AVAILABLE FOR AMIGA
Suggested retail price $39.95
Coming soon for IBM

DISTRIBUITO IN ITALIA DA : SOFTEL
Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812 (Nuova Sede)

Disponibile per:
AMIGA - ATARI ST
IBM

Un viaggio
nel vecchio West,
alla ricerca della leggenda della
miniera dell'Olandese perduto.

Vieni nella città di Goldfield ad acquistare cibo e rifornimenti.
Gioca a poker nel Saloon, leggi i giornali locali, visita la banca, la prigione, lo studio del medico...
Fuori, nel deserto, puoi pescare nel fiume, cercare l'oro setacciando la sabbia, ed esplorare oltre 100 miniere e cave abbandonate.
Notti gelide, giornate infuocate, serpenti a sonagli, banditi ed indiani, sono insidie continue...
Suoni digitalizzati particolari, grafiche eccezionali e sprites di animazione, fanno di LOST DUTCHMAN MINE un game irripetibile !!!

Magnetic Images™

Distributed by
INNERPRISE Software, Inc.

DISTRIBUITO IN ITALIA DA : SOFTEL

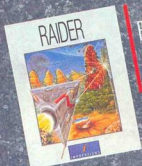
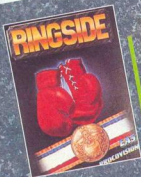
Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812 (Nuova Sede)

SOFTEL

l'alternativa.

IMPORTATORE
DISTRIBUTORE
ITALIA
VIDEOGAMES
PER COMPUTERS

Via A. Salinas, 51/B
00178 ROMA
Tel. 06/7231811
Fax. 06/7231812

GRUPPOIMMAGINE by M. Guerra

LA LEGGE

IL PIU' VELOCE, IL PIU' APPASSIONANTE GIOCO DI SIMULAZIONE DI CORSA IN GRAFICA 3D MAI REALIZZATO PRIMA!

TAITO

CHASE H.Q.

Voi e i membri della vostra squadra avete preso posto in una Porsche Turbo per inseguire dei pericolosi criminali al volante di automobili sportive su di giri.

TURBO!

Siete alle strette? E allora innestate uno dei pulsanti turbo...ed eccovi lanciati!

SPARATE PER LE STRADE DELLA CITTA'

Sulle strade più dure e attraverso le gallerie imbottigliate dal traffico. Ma solamente se tenete la strada! I criminali possono sempre battersela ma non dileguarsi.

ELETTO GIOCO DELL'ANNO ORA ANCHE PER IL VOSTRO HOME COMPUTER

...GRAZIE AL VOSTRO CO

ATARI ST - AMIGA

LEADER VIA MAZZINI, 15 - 21020 CASC

HA LA MEGLIO...

GLI INTOCCABILI

(VIVETE LA LEGGENDA AMERICANA)

Ritrovate Elliot Ness e la sua sezione speciale nel corso di 6 sequenze di azione intensa e pericolosa. Sequenze di tiro nei vicoli, una

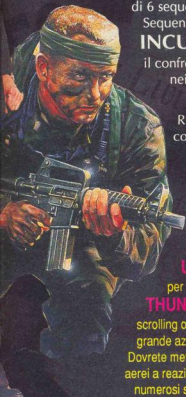
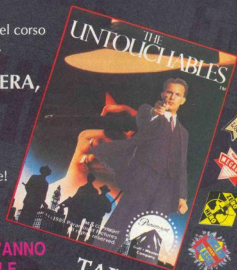
INCURSIONE ALLA FRONTIERA,

il confronto alla stazione e l'inseguimento nei depositi e, infine, l'epilogo nel

DUELLO SUI TETTI.

Rivivete la storia di Elliot Ness nel corso della sua lotta contro Al Capone!

THE UNTOUCHABLES

TAITO

OPERATION THUNDERBOLT

DOPO IL NUMERO 1 DELL'ANNO SCORSO - OPERATION WOLF...

Ecco ora, divertimento e sfida raddoppiati.

UNA NUOVA AZIONE ULTRA-RAPIDA

per uno o due giocatori.

THUNDERBOLT non riproduce solamente lo scrolling orizzontale di Wolf ma aggiunge allo scenario grande azione in grafica 3D!

Dovrete mettere alla prova i vostri nervi di fronte ad aerei a reazione, ad elicotteri, a carri-armati e ad altri numerosi spietati avversari.

FATE USO DEI VOSTRI LASERS,

e del vostro giubbetto antiproiettile; prestate particolare attenzione ai missili terra-aria!!

RAGGIO

O (VA) - Tel. 0332/21 22 55 (12 linee) - Telefax 21 24 33

AMSTRAD - COMMODORE

POSTA

PROLOGO

Cari smanettoni incalliti, trentenni appassionati di videogames, occasionali lettori, massaie che rubano ZZAP! al figlioletto quindicenne... Questa sembra essere la tutt'altro che omogenea fauna della nostra testata. E' chiaro che la Posta deve rispondere alle esigenze di tutti, quindi cercheremo di dosare le varie correnti e le varie fazioni. Torno a sottolineare il fatto che desidererei vedere più lettere inerenti ai videogiochi, ma non equivocate: non fate domande del tipo "E' meglio il 64 o lo Speccy?" oppure "Quando esce Last Ninja 3": per tali missive l'inceneritore è d'obbligo... La Posta è soprattutto un luogo di ritrove dove i lettori possono scambiare quattro chiacchiere, raccontare vicende ed esperienze personali, e dire la propria, SUL MONDO DEI VIDEOGAMES, capito?, non sul campionato di serie A, o peggio, su quello di B. Lo so che l'avrò già detto mille volte, ma una rinfrescatina non fa mai male. E vai con la prima lettera!

CITAZIONI

Omonima redazione di ZZAP!,
chi vi scrive è il classico sfig... ehm, sfortunato che alla data odierna (10 febbraio 1990) si è beccato quattro insufficienza sulla pagella del Primo quadrimestre all'ITC di Cesena (spero che sappiate dove sia questa città!) ed ha beccato una bella strigliata dai vecchi (leggi genitori). Ho il morale a terra, ma questo *non mi impedisce di scrivervi* la 4a lettera. Tra i tanti argomenti che voglio trattare in questa missiva ho scelto quello delle citazioni: visto che in questi ultimi tempi se ne vedono poche in giro ho deciso di fornirvene una buona quantità; non mi ritengo un filosofo, solo una persona con un pizzico di filosofia ed un po' di fantasia:
NON TUTTO IL SOFTWARE CHE TROVI BRILLA NEL SOFTCENTER CHE VAI
CHI AMA I VIDEOGIOCHI ODIA LA VIOLENZA
LA VITA E' COME UN VIDEOGIOCHO: L'UNICA DIFFERENZA E' CHE AL GAME OVER NON PUOI FARE UN'ALTRA PARTITA! (QUALCUNO HA UN GETTONE DI-VINO?)
Ed ora alcune domandine ironiche, a cui non è necessario rispondere:
"Quanti pianeti dovrà esplorare un'astronave prima di poter andare in pensione e quanti simulator dovrà produrre la Code Masters prima di andare in fallimento?"
"Quante urla digitalizzate dovranno essere udite prima di vincere la concorrenza di Pavarotti e quanto sangue dovrà colare suoi nostri monitor prima di capire che l'Avis è diventata una software house?"
Piccola richiesta: sono disperatissimo, dovete, se potete, dirmi cosa fare alla fine del quarto livello!
Un saluto a tutta la redazione.
PS
Se mi pubblicate la lettera vi invio 10 mila lire, parola di Paolo (in confidenza mi chiamo Christian)
VIGNOLI CHRISTIAN

Una letterina che non ha bisogno di commenti.

ZZAP! TOP SECRET

Oltre ad una serie pressoché mensile di tips taroccate che simpatici lettori ci inviano con una costanza che ha dell'inverosimile, spesso arrivano anche simili, ehm, consigli e suggerimenti, lascio a voi ogni commento:

Spettabile redazione di ZZAP!, mi chiamo Massimo Papani, abito a Casalmaggiore in provincia di Cremona, vi mando un trucchetto simpatico per il gioco di FIGHT. (??? NdTuttaLaRedazione)
Il trucchetto è abbastanza semplice, ma bisogna avere dei riflessi pronti: quando si inizia la partita, non bisogna né sparare, né fare punti e cercare di non farsi colpire per più tempo possibile; quando verrete colpiti, passerete ad una schermata molto più lontana saltando la parte più difficile del gioco.
PS
Colgo l'occasione per complimentarvi con il vostro giornale...
(Sto elaborando altri trucchi, vi terrò informati)

(Ma è uno scherzo o esiste veramente un beota così?!?" NdC.)

RAZZISMO

Ciao ZZAP!
Sono un ragazzo sedicenne di Bitonto, in provincia di Bari, mi chiamo Giovanni Torelli. So bene che non dovrei togliere il dovuto spazio editoriale a tipi come FFS o Spadini (Filosofo e Storico compresi), ma lo faccio lo stesso (ci mancherebbe altro! NDR), sperando non ad una pubblicazione della mia missiva, ma perlomeno in una vostra comprensiva, "umana" risposta. Frequento il Liceo Scientifico della città e, in una Babele di ragazzi di ogni età e stile di vita, mi sento spesso le orecchie battere per frasi tipo: "Ihh! Guarda quello spastico, con la valigetta dei dischetti in mano, che c******e!!" oppure "Ehi, e oggi ce l'hai la cassettina?", oppure ancora "Ma tu che hai al posto del c***o, il "giostic" (vandalismo medioevale) ???". Questo solamente perché, già conosciuto come tipo a cui non piace uscire ed estremamente sedentario, da qualche mesetto a questa parte ho sentito il bisogno di dedicarmi più approfonditamente ed attivamente all'hobby del computer (possiedo un C64 e dell'Amiga sinceramente non me ne frega ancora niente: per l'uso che devo fare del mio computer, quello che ho è già sufficiente ed abbondante), così capita molto spesso di andare e venire dalle case dei mie amici "cointeressati", con i quali scambio software di vario genere, per lo più fatto artigianalmente da noi, (fatecelo vedere, NDR), anche videogiochi (devo confessare che, anche se prendo giochi piratati per divertirmi a poco prezzo, *l'attività ludica non occupa* neanche il 20% del tempo che utilizzo per programmare), ed è chiaro che prima o poi qualche compagno particolarmente in vena di fare dell'umorismo di patate, mi lanci penose, irriverenti frasi del tipo summentovato. Prima di tutto vorrei dire che tutto questo mi dà enormemente fastidio proprio perché dimostra al mondo intero che in certi posti dell'Italia, di quello che è un paese libero e democratico, la bigottezza e la volontà di appiattirsi, di mediocrizzarsi socialmente e moralmente sia una moda alquanto diffusa tra i ragazzi d'oggi. Quale motivo spinge certa genta a pensare MOLTO MALE di te e del tuo comportamento se ti vede con l'adatttatore telematico al posto della mano della ragazza, del pacchetto di sigarette, o con i Verex al posto dei Durex, e chi ha orecchie per intendere, intenda. Queste persone, che altro non fanno che dimostrare una notevolissima ristrettezza mentale oltre ad un certo ordine d'idee che non va oltre il sabato in pizzeria, la passeggiata, i trenta-quaranta minuti giornalieri di sfottimento, la "posata" in piazzetta, ecc, poi, non solo dicono apertamente male di te, ma cercano finanche di con-

vincere alle loro idee strampalate chi magari non aveva ancora una sua opinione in merito!! E' assurdo! Anche se, fra l'altro, la ragazza ce l'ho, e come, e se non fumo è perché preferisco comprare tre dischi di giochi che tre pacchi di morte in polvere (capito, Jorjo! NdC.), sarebbe logico e soggettivamente preferibile coltivare una passione sana, innocue e (chissà!) utile per un avviamento professionale di più alto livello (come appunto quella dell'informatica per il microcomputer), invece che starsene a poltrire su un corso aspettando all'infinito un ideale talent-scout o una donna disponibile o sprecare diecimila lire per rimpinzarsi la pancia di appena due o tre ore di sazietà (mentre, ad esempio, i dischi rimangono). Certamente, non sto dicendo di ridursi praticamente a larve umane, poiché l'apertura della realtà, la società nuda e cruda com'è ci deve essere (e guai se non avviene!), ma aprirsi e socializzare nel senso di seguire pedestremente una o l'altra norma pseudoetica dettata dalla "moda" (come vestirsi, pettinarsi in un certo modo), non è del tutto esatto come stile di comportamento. Se qui da noi, nel nostro paese, ognuno entrasse fin dal principio nella mentalità di sviluppare solo e soltanto le proprie capacità potenziali (e quindi di conseguenza reali), ci sarebbe un solo Jovanotti, un solo Vasco Rossi, una sola Madonna (quella è già una!) e sicuramente molta più gente dedita a hobby come la musica elettronica (ve l'avevo detto che faccio parte di un complessino), il computer, la programmazione e, perché no, anche i videogiochi. Senza contare, in fin dei conti, che quando io affermo trionfante "Ho finito il gioco!" oppure "Ho realizzato qualcosa di nuovo", riguardante la programmazione del computer, provo un sentimento di orgoglio personale che pochi sentirebbero in altre occasioni. E sapete perché? Perché ogni cosa che senti scoppiarti dentro, e alla quale tu non puoi resistere, è sempre qualche cosa che finisce positivamente, è qualcosa che cresce dentro di te, e dentro di te si risolve come incentivo a migliorare, ad andare avanti con i tuoi intenti. Concludo per non farvi perdere troppo tempo, sperando che il mio appello faccia alzare dal tavolo della cantina quelli che, come me, amano il computer e l'informatica ma se ne vergognano, nascondendo il proprio "interesse" (non so al Nord, ma qui in Puglia siamo molto arretrati in materia di informatica di consumo, e se non fosse per "quel" tipo di Francavilla Fontana...!) come si nasconderebbe un giornalino pornografico, dietro i più reconditi recessi del proprio essere (ehi, ma qui regrediamo in argomentazioni filosofiche!). A buon intenditor poche parole, diceva chi ne sapeva più di noi...

Your, sincerely GIOVANNI TORELLI

Non ho molto da aggiungere, praticamente hai detto tutto. La penso diversamente su qualche punto, ma è inutile fare pignolistiche precisazioni. Posso solo consigliarti di non nascondere il tuo hobby, non c'è nulla da vergognarsi, anzi, è quasi un vanto, e se qualcuno ti ride alle spalle, lo fa per stupidità e invidia, per cui ignorali e prosegui per la tua strada. A me non è mai capitato di essere preso in giro per quella che, per me, è più che una passione, ma se dovesse avvenire, ti dico molto sinceramente che le opinioni di quattro dementi perditempo non mi scalfirebbero minimamente. Ti sprono, quindi, a proseguire nei tuoi intenti e a inviarci al più presto il materiale che hai prodotto: lo valuteremo attentamente!

E ora i pannolini Ines "Pipì da campione del mondo", vi presentano...

CONSOLE: COMPUTER = CARROZZA : FERRARI?

Salve a tutti. Scrivo perché sono un po' inc...avolato con voi di ZZAP! (Another one, NDR) Come mai? (Già virgola come mai punto di domanda, NDR)

La storia è lunga, ma vedremo di spiegarla in breve.

Anni, anni, anni e anni fa, (minuto più, minuto meno) per l'esattezza correva (dove non si sa) l'anno 1986 e io ero un felice possessore di Atari (VCS, non ST) nonché lettore di Videogiochi... Sigh! Uaaarghhh! Un attimo che mi asciugo le lacrime. (Fai, fai, NDR) Tutto andava bene finché, prima su VG cominciarono ad arrivare i computer, sempre di più, sempre di più, finché un bel (???) giorno (era il 38 o il 39) PUFF! Videogiochi non c'è più! Era sparito e cominciai a notare un certo nuovo giornale, ZZAP! Do you conosc? (By vist, NDR) Lo comprai (e lo cestinai) subito, anche lì solo computer... Bleah! Era finita un'epoca, stavano accantonando i miei miti, il VCS, il COLECO, l'Inty... lo comunque tenni duro fino a Maggio 1989, quando, sfinito dai vari Mario Bros, Crystal Castles, etc, mi comprai un bel C64, poi il drive ed ora il monitor. Mi ero adeguato anch'io; l'ultimo baluardo della nobiltà ludica era caduta... Conservo ancora il VCS e gli voglio ancora molto bene anche se lui mi odia a causa del suo pensionamento (perché?, per il VCS escono ancora giochi adesso!, ed è ancora una delle Console più diffuse nel mondo!, io ci gioco ancora, ebbene sì, sono un masochista NdC.). Comunque dal numero 36 (luglio/agosto) cominciai a comprare ZZAP! (Ottimo da un punto di vista di un commodoriano) (e non solo da quello, NDR) e sono stato tranquillo fino al numero 41 dove vedo, con sommo stupore, schifo, orrore, ribrezzo, etc, la cartuccia per Nintendo "SUPER MARIO BROS II". Ed eccoci arrivati al punto.... Ma brutti bip, beeep, biip e poi anche beep, cosa state combinando?!? Avete avviato un processo evolutivo al contrario. E' come se QUATTRORUOTE (o AUTO OGGI, eh BJ?, NDR) invece di far vedere le macchine, facesse vedere delle carrozze con cerchi in lega, cromate... Non so se mi avete capito... D'accordo, il Nintendo avrà una grafica migliore del 64 (anche se la grafica è un punto di vista soggettivo) (Mica tanto... NDR) (come "mica tanto" oeh!, "assolutamente no!", se c'è una cosa oggetiva in un computer è la grafica!, è un'altra cosa è invece il modo in cui un programmatore sfrutti le capacità grafice del dato computer che ha sotto mano NdC.), ma non potrà mai farci giocare a giochi come ZAC MC KRACKEN o MANIAC MANSION (stupendevolissimevolmente belli), non potrà mai darci la gioia di giocare un gioco da noi programmato, di fare le applicazioni non solo nel campo dei videogiochi. Capisco le esigenze di mercato vostre, ma cercate di capire noi. Come me, penso scriveranno molti altri, alcuni forse non ne avranno la voglia, altri il coraggio, chi sarà pubblicato, chi no. Questa potete considerarla il via ad una "Nuova polemica" o di dibattito sul tema "Chi vuole le console su ZZAP!?" (Marco Auletta! NDR) Anche se non verrà pubblicata questa mia, vi ringrazio per il tempo che perderete leggendola. Ora vi saluto, scusate la degenerazione e ZZAP! & 64 forever.

Salutissimi da MIRKO SERGIANNI 1971

[...]

Chi dice che "le console sono morte" è un incompetente spaziale. Anche se in Italia Sega e Nintendo non hanno avuto grande successo (i motivi sono difficilmente spiegabili e non è certo il caso di stare ad analizzarli adesso), non dobbiamo dimenticare che le stesse, in USA, sono vendute quasi come il pane. "Questo — direte — non è che ce ne importi più di tanto", ma vi sbagliate, perché non è escluso che le cartucce americane vengano importate nei prossimi anni anche in Italia, e se provate a dare un'occhiata ai cataloghi americani, resterete sbalorditi dal numero di programmi presenti: da Bionic Commando a Chase HQ, insomma il meglio degli arcade da bar. L'importante è tenersi pronti e osservare gli sviluppi futuri: se la Nintendo avesse organizzato una campagna pubblicitaria mastodontica come in USA e in Japan,(Aargh!,

avete visto Jovanotti in TV, Aargh! NdC.) molto probabilmente il C64 ora sarebbe già in cantina. Un gran numero di lettori ci ha ringraziato per le recensioni per Nintendo, e ci hanno spronato a farne altre, e questo non lo dicono solo possessori di tale console. Le console sono una realtà del mondo del divertimento elettronico, dal quale spesso l'Italia è esclusa. Mentre in America e in Giappone le console impazzano e i computer del tipo Amiga ed ST sono molto meno diffusi, qui avviene il contrario, ma non è detto che la situazione non possa cambiare. Il SEGA MEGADRIVE, una "bestia" da 16 bit, il PC ENGINE (che più di un redattore di TGM vuole comprarsi per corrispondenza) e diverse altre molto diffuse sono già reperibili in Inghilterra e se pensiamo che fra pochi anni le frontiere europee saranno aperte dobbiamo darci da fare sin da ora per non perdere il treno del progresso come finora, o quasi, è successo. Non è un "processo evolutivo al contrario",, caro Mirko... Chi ti dice che non siano stati i computer-gioco un ostacolo al progresso del divertimento elettronico?

IL MERCATO DEGLI 8-BIT: 127a PUNTATA

Illustrissima nonché esimio ZZAP! (Nella fattispecie BDB),
ho letto con estremo interesse (anche se lo faccio sempre) il tuo editoriale del n.41 che presenta delle problematiche quantomai attuali e, visto che molti si sono lamentati del fatto che nella Posta di ZZAP! tutto si fa tranne che parlare di videogiochi, voglio sfatare tali voci e tentare di dare un'interpretazione del mercato "ludico" attuale degli 8 bit. Penso che siamo tutti d'accordo riguardo la scarsa originalità ed inventiva dei programmatori, e la conseguente scarsa originalità ed inventiva dei programmatori, e la conseguente scarsa originalità dei nuovi prodotti a 8 bit, ma è proprio qui che mi preme fare una prima osservazione; pur essendo vero che non sono stati ancora raggiunti i limiti delle nostre macchine, a mio avviso, sono le idee dei programmatori che cominciano a diventare "incompatibili" vecchie glorie, mi spiego: le idee, inizialmente semplici, che costituivano la base dei videogiochi di 8-10 anni fa, si sono evolute parallelamente all'evoluzione ed al potenziamento dei computer, ciò significa che le nostre macchine hanno attraversato un periodo, che va più o meno dall'82 all'87, nel quale i programmatori sfornavano idee et giochi esclusivamente per i nostri "computerini" (che, in quel periodo erano il top degli home computer), tale tendenza è scemata con l'avvento degli home-computer della nuova generazione (Amiga ed ST in particolare) in quanto queste nuove meraviglie a 16 bit ci offrivano/offrono/offriranno possibilità applicative infinitivamente più grandi attirando l'attenzione dei programmatori che vedevano ormai soffocate le proprie idee sia sulla provata limitatezza degli 8 bit, sia dalla produzione intensiva di software che in circa 8 anni aveva portato a simulare praticamente TUTTO, con il conseguente restringimento di nuove possibilità applicative. E' per questo motivo che i programmatori, nel momento in cui si rivolgono agli 8 bit, anziché fondere i neuroni nel tentativo di creare qualcosa di nuovo, preferiscono rielaborare vecchi "concepts" o produrre seguiti di precedenti realizzazioni limitandosi a rielaborare grafica, sonoro, giocabilità, etc, aggiungendo solo, talvolta, nuovi elementi, nel tentativo di rendere il nuovo prodotto diverso o quantomeno non uguale a quello precedente. Certo una tale tendenza può sembrare negativa, ma se andiamo ad esaminare il mercato del software a 8 bit dall'88 ad oggi notiamo che si sono prodotti tanti e tali capolavori che sarebbe un peccato lamentarci per la loro scarsa originalità (sia che siano conversioni da giochi da bar che semplici seguiti) e bisogna anche precisare che i nuovi prodotti, spesso, non sono semplici rifacimenti, ma vere e proprie evoluzioni del concept di base (Football Manager 2, Barbarian 2, Ghouls 'n' Ghost, Turbo Out Run). Certo un po' più d'impegno i programmatori potrebbero mettercelo, prendendo come esempio Martin Walker e il suo Citadel, ma comunque chi si accontenta gode (soprattutto se si tratta di Last Ninja 2, o Operation Thunderbolt). Riguardo a come valutare i giochi di oggi mi sembra che BDB si ponga domande la cui risposta è un tantino scontata, in quanto mi pare logico che una grafica da 90% di 2 o tre anni fa non valga un 90% di adesso (eccetto alcuni giochi) quindi i parametri valutazionali delle singole voci devono necessariamente essere adeguati agli standard attuali e non a quelli di 3 o 4 anni fa, in quanto se dovessimo giudicare Microsoccer, ad esempio, secondo i parametri di 3 o 4 anni fa, non basterebbe un 300/400% Alla luce di quanto detto fino ad ora, mi sembra che la situazione del mercato "ottobittistico" sia più che buona, e c'è solo da sperare che si continui su questi livelli, perché se un giorno gli otto bit dovessero morire, morirebbe con loro con loro un pezzetto di noi stessi (mentre voi redattori di ZZAP! morireste di fame, oh, oh, oh che bella battuta finale!) (Ehm, NDR)
IL DISCEPOLO PENTITO
CERRIGONE MARIO

PS
(Ci sarebbe una polemica molto colorita nei confronti di Papalini, ma è meglio darci un taglio, non so se capite, NDR)

L'analisi mi sembra abbastanza corretta, anche se preciserei che il fatto che "è stato simulato tutto con il relativo restringimento di nuove possibilità applicative" non è affatto importante, perché si può sempre realizzare un programma non innovativo da punto di vista dell'originalità, ma che s'impone come il migliore del suo genere. Ad esempio, prima di Microsoccer, il calcio meglio realizzato per C64 era il vecchio International Soccer. Il calcio era già stato "simulato" diverse volte, ma questo non ha certo impedito la realizzazione di un altro programma. Se i programmatori si limitassero a fare un solo gioco per ogni campo, allora la parola miglioramento non avrebbe più senso. Se oggi un programmatore serio dovesse fare uno spara e fuggi, ad esempio, studierebbe i migliori già esistenti per migliorarli. Non esiste il programma perfetto: qualunque cosa si può migliorare e l'originalità, spesso è relativa.

LA POSTA DI ZZAP! E' VERA? (E' GALBUS... EHM)

Cara redazione di ZZAP!,
sono un vostro affezionato lettore dal numero 25 e fin d'allora (non so se si scrive così), vi ho scritto una lettera ogni tanto fino a quando, non vedendone pubblicata nemmeno una, mi sono riunito con due amici (anch'essi vostri lettori) intorno al mese di settembre e ci siamo rinchiusi nella mia stanza: abbiamo cominciato a scrivere una decina di lettere contenenti gli argomenti più svariati, nomi inventati, anche prendendo spunto dalle vostre "lettere" pubblicate nell'angolo dedicato alla Posta. Ho continuato a comprare questa bella rivista (senza perdere un numero) con la speranza di vedere pubblicata una delle tante lettere che vi ho scritto: niente da fare! Adesso mi chiedo una cosa, che forse altri si domanderanno: ESISTE VERAMENTE LA POSTA DI ZZAP! ?? Io spero di sì, perché un giornale così bello non può fare certi scherzi ai suoi lettori. Comunque sia vi faccio i miei complimenti per la vostra magnifica rivista che, però, secondo me, dovrebbe sia recensire più giochi di cui fa pubblicità da parecchio tempo (come Gazza's Super Soccer, ben 3-4 mesi!), e sia di dare più spazio ai

lettori ad esempio ampliando lo spazio della Posta. Non sarebbe male anche mettere qualche bel programma da digitare.
Firmato ANDREA SPAGNOLO
PS
Vi prego di dedicarmi un piccolo trafiletto, magari nella Posta Brevis, per esempio, sempre la mia lettera sia degna di essere presa in minima considerazione. Grazie per aver perso un po' del vostro tempo per aver letto (e chissà... Forse pubblicato) la mia umilissima lettera (bè, adesso non esageriamo, NDR).
PPS
Mi scuso per la pessima calligrafia e per gli errori presenti in questa lettera.

La Posta esiste. La pubblicazione della tua lettera lo conferma. Questa rubrica non è mica un'entità astratta! Quello che non hai capito, Andrea, è che non conta nulla la quantità, ma la qualità. Puoi benissimo scrivere trenta lettere al giorno e non venir pubblicato, non per cattiveria, ma magari perché dici cose trite e ritrite, polemiche inutili, insulti o altro. Quello che ci vuole è l'ORIGINALITA'. Riguardo alle recensioni di giochi pubblicizzati per mesi: beh, le software house pubblicizzano con molto anticipo i giochi, e mi sembra una cosa naturale, noi li recensiamo solo ed esclusivamente quando sono terminati, e non quando sono ancora in produzione o limitandoci a scrivere un commentino ad una fotografia, come invece altri fanno. I listati da digitare vanno contro i principi di ZZAP!, ma alcuni, come il trova-poke, sono casi eccezionali. Sei scusato per la calligrafia e per gli errori: arriva molto peggio!

POSTA BREVIS

E come ormai classicamente facciamo, apriamo anche questa PB con una struggente poesiola. "Le mie labbra sono ancora aperte, l'ultima lacrima scorre sul mio viso, ancora scosso da un'altro addio... Il cuore soffre alla vista di un ennesimo amico che cede al vento trascinatore del progresso e viene spazzato via, in alto, verso un mondo migliore. Fratelli! Il grande popolo del 64 sta morendo, afflitto da un mare incurabile. Moltissimi cedono perché non sanno a cosa aggrapparsi. Ma la mia mano resterà salda, come tutt'una con quell'ultimo filo di speranza che ancora resiste: ZZAP!". Commovente. ROLAND di Miane, l'autore della poesiola, avrà incrementato del 12% le vendite dei fazzolettini di carta. Se avete finito di soffiarsi il naso e asciugato le lacrime possiamo proseguire: andiamo con EMILIO FEDDE che ci scrive dalla Sardegna. Molto spesso, le riviste inglesi sono molto vicine a varie software house e può sembrare che certi giudizi appaiano un po', ehm, falsati. Leggendo ZZAP! o TGM potete star sicuri di leggere un giudizio completamente imparziale. Abbiamo poi ricevuto le lettere di PAOLO TORRETTA di Alessandria e di LUCA da Torino che si lamentano del fatto che non riescono a vedere la trasmissione ANGOLI nella quale vengono presentati da STEVE e altri alcuni videogiochi che va in onda su Antenna tre, in quanto non riescono a prendere bene il canale. Non preoccupatevi! ZZAP! ha pensato a tutti e siamo fieri di annunciare che: FINALMENTE SIAMO SU SCALA NAZIONALE! Ebbene sì, una nuova trasmissione dedicata ai videogiochi è già trasmessa dall'emittente ODEON TV, e insieme a STEVE compare nientepopodimeno che quel volpone di MA! (Tutti i giorni alle ore 14.30 con replica di sera durante il programma USA TODAY, presentato da uno strano tipo NdC.) Vai con la sigla... Alè-ooo, alè-ooo. Basta patriottismo, e, se amate i videogiochi, non potete perdervi MA! MA, cioè, ma non abbandonate ANTENNA 3: indovinate chi ci va, ora? Carlo Santagostino (è un raccomandato! NDR), altro baldo redattore di ZZAP!, nonché uno dei migliori programmatori italiani. Fateci sapere le vostre opinioni a riguardo. Con questo ho risposto anche a MISTER POFFO (?).

Caro THE TERMINATOR: non è stupido fare recensioni per Nintendo. Perché? Rileggiti la risposta alla lettera di Mirko! A proposito di recensioni per console... C'è chi chiede di darsi da fare per recensire giochi anche per SEGA MASTER SYSTEM, come DI FRANCESCO SILVIO: ci stiamo pensando e nel frattempo vi chiediamo di spedirci lettere e cartoline affinché possiamo renderci conto del vostro numero: scriveteci, possessori di SEGA, e scrivete anche COSA vorreste da ZZAP!. Siamo in un periodo di rinnovamento, per cui non perdete l'attimo fuggente! Un sedicente RUDI VOELLER ci ha scritto una lettera demenziale che non pubblichiamo, ma che abbiamo apprezzato. Per la citazione in cinese, mi spiace, ma è impossibile riportarla fedelmente in lingua originale. L'abbiamo tradotta e suona più o meno così: "Quando le nevi di Tokio si sciolgono e il castoro abbatte l'albero di ciliegie provocando (oppure: causando) un notevole spiaccicamento (oppure: marmellata), significa che ZZAP! è in edicola". Già che siamo in tema di citazioni, beccatevi questa LITTERAE BITTANTIS MULTUM VOMITUM PROVOCANT oppure A CARNEVALE MI TRAVESTO DA AJ, PRATICAMENTE VADO VIA DI SPALLE di Simone Avanzi (VE). Ha pure realizzato un ghignoso fotomontaggio di KH, ma il problema rimane... Come disse qualcuno, continua ad assomigliare alla figlia di Fantozzi. Molti ci hanno chiesto delucidazioni su BJ: non è un errore di stampa, è bensì il nome in codice di Jorgjo Baratto, caporedattore brasiliano che si trova qui in Italia in licenza premio (leggi licenziamento) dalla rivista De Giuego Mascin. Abbiamo iniziato con una poesia, terminiamo con il remix di NONNA PAPERA: AMIGA CHE DICE
"Chi se ne frega, uh
degli IBM,
non credo ai Macintosh,
ma in quale Atari
io credo in Amiga..." Prosegue per altri due fogli a protocollo...

MEGA COMMENTONE FINALE

Siamo arrivati un'altra volta alla fine della nostra Mega Posta. Naaaa, banale come Mega Commentone! Fate finta di non aver letto e ricominciamo: lo sballo che vi siete appena sparati, cari i miei pulaster, era un'altra galattica puntata della Mega ZZAP! Posta. Mi spiace, ma per un mesetto circa dovrete resistere strenuamente... Nel frattempo, potreste darvi da fare e scrivere qualcosa di intelligente, carina, disponibile, preferibilmente bionda,occhi azzurri, sui... ehm , stavo scherzando, ah, no, comunque scrivete, scrivete e scrivete! Lo spazio è quello che è, ma se la vostra lettera vale la pena di essere letta, state pur certi che uno spazio lo troviamo. Non dovete chiamarvi FFS, Spadini, Filosofo, ecc, basta avere originalità e umorismo, ok? Starei volentieri a parlare con voi, ma anch'io sono un essere umano, e come tale devo studiare... Ciàpa la Posta, BJ, è ancora calda!
Carismaticamente vostro...
MBF

PS
Non posso non ringraziare il mitico CARLO SANTAGOSTINO che, armato di buona pazienza e di programmi adatti, è riuscito miracolosamente a recuperare la Posta di questo mese, dopo che gufi malefici avevano seriamente compromesso la pubblicazione della stessa.

ABRUZZO:
PESCARA - COSMOS 3000 Via Mazzini 38
CALABRIA:
CATANZARO - C & G COMPUTERS Via F. Acri 26
COSENZA - COMPUTER POINT BY GPA Viale Alimena 31/E
REGGIO CALABRIA - COGLIANDRO ANNA P.zza Castello
CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Circumvallazione 71/4
CASERTA - ENTRY POINT Via Colombo
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
PORTICI (NA) - ELETTRONICA SDEGNO Via Della Libertà 269/271
SALERNO - COMPUTER MARKET C.so V. Emanuele 23
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali
MODENA - ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
S. LAZZARO DI SAVENA (BO) - ARCHIMEDE SISTEMI Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
DOGANA R.S.M. - SAN MARINO INFORMATICA Via III Settembre 113
FIORINA (R.S.M.) - ELECTRONICS S.A. Via 5 Febbraio
FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT Viale Unità 41
LAZIO:
LATINA (RM) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
OSTIA LIDO (RM) - PAOLINI Via F. Paolini 94
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Greecia 71
ROMA - COMPUTERLINE Via M.A. Colonna 10/12/14
ROMA - COMPUTER SHOP DI VERUBBI Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOLAND Via Baldo Degli Ubaldi 45
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - ELETTRONICA KAPPA V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 45
ROMA - MUSICOPOLI Piazzale Ionio 17
TIVOLI (RM) - A.V.C. SERVICE SHOP Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12
LIGURIA:
FORNOLA DI VEZZANO LIGURE (SP) - I.L. ELETTRONICA Via Aurelia 299
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - VIDEO PARK Via Carducci 5/7 R
LA SPEZIA - I.L. ELETTRONICA Via Modena 14/20
LA SPEZIA - I.L. ELETTRONICA Via V. Veneto 123
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via Della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Crotti16/R
SAVONA - SCK COMPUTER Via Piave 78/R
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - NEW SYSTEM POINT Via Paglia 34/B
BERGAMO - SANDIT Via S. Francesco D'Assisi 5
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BESOZZO (VA) - MICROMANIA Via XXV Aprile 80
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - COMPUTER AMICO Via F. Corridoni 9
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via S. Michele 3
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via Simone Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - REPORTER C.so Garibaldi 25
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - MONDO COMPUTER Via Berlinguer
GALLARATE (VA) - COMPUTER SHOP Via A. Da Brescia 2
GALLARATE (VA) - PUNTO UFFICIO Via Sanzio 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3
GRUMELLO DEL MONTE (BG) - MEGABYTE 2 Via Roma 61
LECCO (CO) - CIMA ELETTRONICA Via L. Da Vinci 7
LECCO (CO) - LECCOLIBRI Via Cairoli 48
MALNATE (VA) - IL COMPUTER Piazza della Repubblica 1
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Cantoni 7
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Petrella 6
MILANO - LUMEN Via S. Monica
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
MOZZO (BG) - IPERCOMMERCIO Via Sempione 7
PAVIA - POLIWARE Corso Carlo Alberto 76
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - SYSDATA Viale Matteotti 20
TREVIGLIO (BG) - SOFT SHOP IDIGER Via Gezzomeri 6
VARESE - COMPUTERIA Piazza del Tribunale
VARESE - SUPERGAMES Via Carrobbio 13
VIGEVANO (PV) - TEMPORIN GIANNI Corso Genova 112
VIGEVANO (PV) - VISENTIN MASSIMO Corso V. Emanuele 76
VIMODRONE (MI) - MISTER BIT (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
PIEMONTE:
ALBA - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ALESSANDRIA - SERVIZI INFORMATICI Via Alessandro III 47
ARONA (NO) - JO COMPUTER Corso Cavour 46/59
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - LIBRERIA LA TALPA Via Solaroli 4/C
NOVARA - PUNTO VIDEO Corso Risorgimento 39/B
NOVI LIGURE (AL) - FOTO SPORT RE Via Girardengo 97
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56/bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381
TORINO - TV MIRAFIORI Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5
PUGLIA:
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
FRANCAVILLA (BR) - MILONE GIOVANNI Via S. F. D'Assisi 219
SICILIA:
AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentinvegna 65
PALERMO - MASUCCI C.so Pisani 60/A
PALERMO - MMP Via Simone Corleo 6
TOSCANA:
AREZZO - DELTA SYSTEM Via Piave 13
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
PISA - TONY HI-FI Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. Piazza Libertà 12/E
TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - ELECTRONICA Via Portici 1
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
BOLZANO - MATTEUCCI PRESTIGE Via Museo 54
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25
UMBRIA:
CITTA' DI CASTELLO (PG) - CHIMAR COMPUTER Via Dei Cascieri 31
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76
TERNI - G.B.C. DI RAMOZZI Via P.ta S. Angelo 25/A
VENETO:
CITTADELLA (PD) - COMPUTER POINT Borgo Padova 71
LEGNAGO (VR) - FERRARIN Via De Massari 10
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MONSELICE (PD) - GIANFRANCO MARCATO Via Florigona 32
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Madonna della Salute
TREVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. Da Coderta 11
TREVISO - GOBBO CLAUDIO Via Venier 4
TREVISO - HOBBY VIDEO Via Sant'Agostino 11
VENEZIA - TELERADIO FUGA San Marco 3457
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Adigetta 47
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Cairoli 3/10
VERONA - TELESAT Via Vasco De Gama 8
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8
VILLAFRANCA (VR) - COMPUTERS CENTER Via Cantore 26

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER
DISTRIBUZIONE

LA COPPA DEL MONDO INIZIA QUI!

UNA GUIDA COMPLETA E LA REPLICA IN GIOCO DEL PIU' GRANDE EVENTO CALCISTICO MONDIALE

ITALY 1990 E' LA TUA SFIDA!

In questa edizione limitata per l'Italia tu sei la stella del Campionato Mondiale calcistico e il successo dipendera' solamente dall'accuratezza delle tue scelte.

MANUALE COMPLETO SULLA COPPA DEL MONDO

64 pagine a colori per sapere tutto ciò che vuoi sulle ... ***FINALI DEI CAMPIONATI MONDIALI ITALY 1990!***

QUIZ SUI MONDIALI

Un 'opportunita' per provare la tua conoscenza in campo calcistico: **D.** QUALE PORTIERE HA DEBUTTATO NON PARANDO BEN 5 GOALS, MA HA FATTO CARRIERA UGUALMENTE DIVENTANDO CAPITANO DI UNA SQUADRA MONDIALE VINCENTE? **R.** ?

ACCURATA AZIONE DI GIOCO

Include: • ***Vari livelli di abilita', velocita', forza ed aggressivita'.*** • ***Scelta delle formazioni delle varie squadre.***

GUADAGNA IL TUO POSTO NELLE FINALI

Seleziona la tua squadra ed affronta le altre per raggiungere la finalissima, giocando contro gli avversari che ti aspetteresti di affrontare nell'evento reale!

CARATTERISTICHE DI GIOCO UNICHE

Includono: • **Opzione di giocatore contro giocatore.** • **Presentazione stile televisivo.** • **Opzione di visualizzare i dati relativi alla prestazione precedente della squadra.** • **Arbitro con la possibilita' di utilizzare il "cartellino rosso" ... E MOLTO MOLTO ANCORA!!**

Presto disponibile per:
C64 c/d Lit. 29,000
AMIGA Lit. 29,000
PC 5.25/3.5 Lit. 29,000

Distribuito da:
Leader Distribuzione srl.

ITALY 1990. 24 squadre ed i loro sostenitori convergono in Italia per l'evento calcistico più importante del mondo e milioni di spettatori vi assisteranno attraverso la televisione.
Ma per te
LA COPPA DEL MONDO INIZIA QUI!

ITALY 1990
THE WORLD CUP STARTS HERE!
U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

© 1990. U.S. GOLD LTD. All Rights Reserved.

DAI, NON ESSERE GELOSA... NON E' UNA PASSIONE E' UNA MANIA!
NINTENDOMANIA: PRIMA O POI CI CASCANO TUTTI... SARA' PERCHE' E' COSI' INCREDIBILMENTE DIVERTENTE, SARA' PERCHE' HA UNA SERIE NUMEROSISSIMA DI VIDEOGIOCHI SUPER-AVVINCENTI, SARA' PER LA GRAFICA DI ALTISSIMA QUALITA'... FATTO STA CHE NINTENDO HA GIA' TIRATO DENTRO MILIONI DI RAGAZZI. E VOI, COSA STATE ASPETTANDO? LA NINTENDOMANIA DILAGA: FATEVI PRENDERE!!
Nintendo
MATTEL
JOVANOTTI
★ LA NINTENDOMANIA DILAGA ★

L'angolo di...

BOVABYTE

Eilà! Siete appena incappati in una nuova, mirabolante rubrica in quello che è il vostro giornale preferito (o almeno spero). Probabilmente qualcuno di voi si ricorderà di citazioni nella posta ad opera di MBF a proposito di una certa fanzine demenziale dal nome "Bovabyte". Ebbene, le due menti (beh, chiamarle menti è un po' esagerato, al massimo "i due piedi") dietro la famigerata pubblicazione sono state contattate dalla tentacolare redazione di Zzap! (a dire il vero ci hanno telefonato loro) ed è finita come potrete iniziare. Ecco a voi, il megadossier su...

COME FUNZIONANO I COIN-OP!!!

Se vi siete recati ultimamente in una sala giochi qualsiasi vi sarete chiesti come questi differiscano, spesso enormemente, dalle rispettive conversioni per gli 8-bit. Sicuramente almeno una volta nella vita, vi sarete chiesti come ciò sia possibile. Cercando di informarvi vi sarete poi certo imbattuti in schede Jamma (prodotte dalla famosa ditta di pompelmi), chip custom, ecc ecc.
Ebbene, tutte balle! Bovabyte ora vi spiegherà esattamente "come funzionano i giochini al bar"!

GRAFICA

Abituati ai 320x200 pixel del C64, vi sarete chiesti come mai alcuni coin-op arrivino a una risoluzione di ben 640x400. Chip grafico più potente? Ma va! Hanno messo quattro monitor così vicini, ma così vicini, che le linee di separazione non si vedono.

SONORO

Le stupende colonne sonore dei giochi provengono da un registratore montato all'interno del cassone e collegato agli alto[parlanti. Il computer provvede poi automaticamente a riavvolgere il nastro quando esso è terminato. I coin-op più vecchi erano dotati di grammofono, i più moderni di un compact disc.
A dire il vero, il primo sistema utilizzato per ottenere suoni era quello definito "a gatto". Si prendeva un ignaro micio, lo si legava all'interno del cassone a zampe baffi e coda e, a seconda degli strattoni che gli si davano, si otteneva un lamento proporzionale al dolore causato. Il sistema fu poi abbandonato a causa di vive proteste da parte della protezione animali. il numero di gatti randagi ad ogni modo diminuì paurosamente.

VELOCITA'

I giochi da bar sono più veloci delle loro conversioni perché il joystick risponde meglio e questa rapidità di risposta ai comandi influisce positivamente sulla velocità generale. Se volete tentare un esperimento, riempite d'olio gli switches del vostro joystick ed oliate ben bene anche il monitor (per migliorare la fluidità dell'animazione), otterrete così giochi persino più veloci dei coin-op (ma non ditelo a nessuno!) (e soprattutto non fatelo NdMA)!!!

SFORZO FISICO

I videogames sono spesso sottovalutati poiché si crede che occupino troppo la mente lasciando in disparte le azioni manuali. Ora, lasciando perdere lo sforzo che si fa muovendo il joystick e premendo all'impazzata il tasto di fuoco, è da notare la forza con cui si sferrano calci e pugni al coin-op quando questo ruba il gettone e lo sforzo vocale che ne deriva bestemmiando e imprecando alla perdita di una vita.
E' poi da ricordare il vano tentativo della SEGA di produrre anni or sono un videogioco che simulasse le scampagnate in bicicletta. Si chiamava "Hang Off" ed il cassone era provvisto di pedali la cui rotazione era necessaria per proseguire nel gioco. I prototipi, snobbati dal pubblico, vennero subito ritirati dal mercato e non vennero mai messi in giro.

GIOCHI AL LASER

Sono così chiamati perché i fotogrammi che appaiono sul video sono stati disegnati con una pistola laser. Li riconoscerete facilmente poiché non appare la scritta "ready" prima di ogni partita, tipica dei giochi tradizionali.

COSTO E USO DEL GETTONE

Inversamente proporzionale all'onestà del gestore della sala giochi, il costo variabile dei gettoni serve principalmente ad incentivare ragionamenti del tipo: "i gettoni della sala X costano la metà della sala Y ma sono di forma uguale. Tuttavia, i giochi della sala X fanno schifo mentre quelli della Y sono belli. Ne deriva che io compro i gettoni alla X ma li uso alla Y.
La funzione più importante del gettone è però quella di incastrarsi nella gettoniera, in modo che il giocatore possa esprimere i suoi istinti animaleschi sul cassone o, nei casi più clamorosi, sul gestore che non voglia rimborsare la partita "rubata". Il gettone infine è un ottimo metodo per nascondere al giocatore la somma che sta spendendo. Mettiamo che un gettone costi 400 lire, provate a scrivere su due videogiochi identici "inserisci due gettoni" e "inserisci 800 lire. vediamo quale dei due incassa di più.

MEMORIA

Ai videogiochi da bar, prima di arrivare alle sale giochi, vengono somministrate attraverso la gettoniera grosse quantità di pesce per rendere la memoria pressoché illimitata. I coin-op sono poi in grado di sfruttare il fosforo ivi contenuto. La stessa operazione non si può fare invece sul C64 in quanto sprovvisto di gettoniera. Qui in redazione abbiamo tentato di inserire una sogliola nel disk drive ottenendo però scarsi risultati.

NUOVI CASSONI

Come avrete notato, ultimamente i cassoni dei videogiochi sono aumentati di dimensioni. Ciò è dovuto all'evolversi della composizione chimica degli stessi: una volta infatti pulendoli con l'acqua si restringevano mentre oggi questo non succede più. Ecco perché ad esempio il cassone di Hard Drivin' è più grosso di quello di Pac-Man anche se al momento della fabbricazione erano uguali (toh, e io che ho sempre pensato gli dessero da mangiare... NdMauro). Abbiamo fatto la prova con un C64 acceso che però non si è ristretto ma in compenso si è fuso.

OPZIONE "CONTINUE"

Ha l'unica utilità nel far cercare disperatamente al giocatore nelle proprie tasche eventuali gettoni e, in caso non ne trovasse, di far cambiare i soldi in meno di dieci secondi: lodevole dal punto di vista atletico ma fondamentalmente inutile. Si consultino anche i paragrafi "sforzo fisico" e "costo e uso del gettone".

BOVABYTE: DUE RIGHE DI PRESENTAZIONE

Premettiamo che anche se non sembra, Bovabyte è nata con lo scopo di divertire. Noi ne siamo la sgangherata redazione e scriviamo tante cavolate. Siamo sempre d'accordo su tutto, tranne sulle cavolate (ciascuno di noi infatti spara quello che gli pare). io sono Paolo "GMP" Besser, e penso di aver trovato un compagno ideale in DGS alias Davide Corrado per scrivere le stupidaggini che ora state leggendo. Fanno poi parte della redazione l'Amigo (un amiga buttato al vento), il Pastore, tipo morboso, alienato, allupato, esaltato (e tanti altri aggettivi terminanti in"ato"), le sue passioni sono l'amiga dell'Amigo , le ragazze ed il motorino (omettiamo la marca per non fare cattiva pubblicità); abbiamo poi Mauro , il lavacessi della redazione.
Non fate caso all'evidente stato di ubriachezza in cui scriviamo, è perché ci siamo bevuti il cervello. Lascio ora la parola a DGS mentre io mi ascolto il disco di Elio e le Storie Tese. Aloha!
GMP

Scommetto che tutti vi sarete chiesti perché abbiamo scelto un nome così strambo e cosa voglia dire. Ebbene, la storia si fonde con il mito. Qualche anno fa io, DGS, ero a casa di GMP per provare dei dischi prestatici da un nostro amico. Dopo qualche partita ci veniva da vomitare (avete mai visto "Re Artù? No? Beh, siete fortunati). Mi ricordo di aver pronunciato non so perché queste parole: "Ma solo i bovini ci possono giocare!". So solo che GMP ha cominciato a ridere e ha detto "... è un bovagame". Il resto lo sapete
DGS

SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- ⇨ Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
- ⇨ Ogni singola spedizione é assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- ⇨ Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso- pacco urgente.
- ⇨ Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Un ° di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano.
Un * indica la versione completamente in italiano.

Accessorio

Dischetti TDK & Bulk	*tel.*
Joy. Quickjoy V	59.000
con temporizzatore	
Joy. Quickjoy VI	45.000
autofuoco regolabile	
Joy. Navigator AF	39.000
Joy. Speedking	29.000
Joy. Speedking AF	33.000
Joy. Turbo pedal	59.500
Porta dischetti 5"	28.000
Per 90 dischetti	

Amstrad cpc 464 (cass)

Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	18.000
Beach volley	18.000
Black tiger *	18.000
Bomber *	tel.
Chase HQ	18.000
Fiendish freddy's big	18.000
Ghostbusters II	18.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Hot rod	18.000
Megamix (raccolta)	29.000
Microprose soccer *	39.000
Myth	18.000
Ninja warriors	18.000
Power drift *	18.000
P47 thunderbolt	18.000
Rainbow island *	18.000
Shinobi	18.000
Soccer spectacular	29.000
5 giochi di calcio	
The biz (raccolta)	29.000
The Untouchables *	18.000

Amstrad cpc 464 (disco)

Barbarian II *	25.000
Fiendish freddy's big	25.000
Rainbow island *	29.000
Sonic boom	29.000

CBM 128 (disco, 128k, 80 col.)

Newsmaker 128	69.000
Sketchpad 128	69.000
Spectrum 128	75.000
Super disk utilities	75.000

CBM 64/128 (cass)

Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	15.000
Black tiger *	18.000
Bomber *	29.000
Cesto sorpresa	25.000
Chase HQ	18.000
Defender of crown *	12.000
Fiendish freddy's big	18.000
F. Baresi world cup °	tel.
Gazza's soccer *	18.000
Ghostbusters II	18.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Hard driving	tel.
Hot rod	tel.
Italia 1990 °	tel.
Kick off II °	tel.
Myth	18.000
Ninja warriors	18.000
Operation thunderbolt	tel.
Player manager °	tel.
P47 Thunderbolt	18.000
Rainbow island *	18.000
Retrograde	tel.
S.E.U.C.K. *	25.000
Shinobi	18.000
Sonic boom	18.000
Space harrier II	15.000
The biz (raccolta)	29.000
The champ *	18.000
The Untouchables *	18.000
Vendetta	tel.
Zzap sizzlers I (5 prg.)	18.000

Sempre più lettori di ZZAP collezionano i preziosissimi SPOT. Non sai ancora di cosa si tratta? Manda subito il tuo ordine e potrai immediatamente cominciare la tua raccolta personale!

Winners (raccolta)	29.000
World cup 90 °	18.000
X-15	tel.

CBM 64/128 (disco)

Add: war of the lance	59.000
Barbarian II *	25.000
Basketball	29.000
Batman: the movie	21.000
Battlehawks	tel.
Big blue reader	89.000
Scambio dati con IBM	
Black tiger *	18.000
Blue angels	39.000
Cesto sorpresa	35.000
Chessmaster 2100	29.000
Defender of crown *	15.000
F-18 hornet	69.000
Ferrari F1	28.000
Fiendish freddy's big	25.000
F. Baresi world cup °	tel.
Gazza's soccer *	21.000
Geocalc (ita) *	69.000
Geofile (ita) *	69.000
Geopublish (ita) *	69.000
Geos 2.0 (ita) *	99.000
Hard driving	tel.
Hot rod	25.000
Iron lord	25.000
Italia 1990 °	tel.
Kick off II °	tel.
Mystere °	tel.
Myth	25.000
Ninja warriors	18.000
Omega	29.000
Operation thunderbolt	tel.
Panzer battles	49.000
Pascal	39.000
Pascal super	99.000
Player manager °	tel.
Presumed guilty	39.000
P47 thunderbolt	25.000
Rainbow island *	25.000
Rainbow warrior	39.000
Retrograde	tel.
S.E.U.C.K. *	25.000
Scenery disks Flight Sim.	*tel.*
Search for the Titanic	35.000
Sim city 1.1	49.000
Sonic boom	25.000
Space rogue	29.000
Tangled tales	29.000
The champ *	25.000
The Untouchables *	21.000
Times of lore	25.000
Tv sports football	39.000
Vendetta	tel.
War in south pacific	65.000
Windwalker	29.000
Winners (raccolta)	29.000

Cesto Sorpresa

Se possiedi un Commodore 64 o uno Spectrum 48k, ecco il regalo primaverile più bello per te ed il tuo computer: il **"Cesto Sorpresa"** con ben **10 cassette** a sole **Lit. 25.000** (o 10 dischetti a Lit. 35.000) per il tuo computer.
Tutti i prodotti sono originali ed in confezione singola.
Incredibile vero!?! Solo **SoftMail** ti offre un'occasione così ricca e straordinaria! Ma attenzione: l'offerta é valida solo per gli ordini spediti entro il 31 maggio 1990.
Ordina subito il tuo "cesto sorpresa": ne sarai veramente soddisfatto!

Cesto Sorpresa

CBM 64 cass.	Lit.25.000
CBM 64 disco	Lit.35.000
Spectrum cass.	Lit.25.000

Data la particolare economicità dei prodotti inclusi in questa offerta, non verranno effettuate sostituzioni di qualsiasi tipo. Rimane comunque valida la garanzia della casa produttrice.
Resta valida anche per questi ordini l'offerta SPOT.

World cup 90 °	25.000
Zak McKracken °	39.000
Zzap sizzlers I (5 prg.)	18.000

CBM 64/128 (disco 3"&5")

1581 super utilities	75.000
Travaso da 1541/71 a 1581	

Spectrum 48k (cass)

Add: heroes of lance	18.000
Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	18.000
Black tiger *	18.000
Bomber *	tel.
Cesto sorpresa	25.000
Dr.doom's revenge °	tel.
Dynamite dux	18.000
Fiendish freddy's big	18.000
Forgotten worlds	15.000
Ghostbusters II *	18.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Hot rod	18.000
Kick off II °	tel.
Microprose soccer *	29.000
Myth	18.000
Ninja warriors	18.000
Operation thunderbolt	18.000
Passing shot	18.000
Power drift *	18.000
P47 thunderbolt	18.000
Rainbow island *	18.000
Shinobi	18.000
Sonic boom	18.000
Space harrier II	15.000
Super Wonderboy *	18.000
The Untouchables *	18.000
Turbo outrun	15.000
Tusker	18.000

Search for the Titanic

Qual è l'avvenimento, dopo lo sbarco dell'uomo sulla luna, che ha più emozionato il mondo intero, e che ancora oggi desta in ognuno curiosità, interesse ed un brivido di paura? L'affondamento del Titanic, la nave più grande che sia stata risucchiata dagli abissi marini dopo una inesorabile lotta contro gli elementi della natura, costituisce un capitolo nella storia dell'umanità che, dopo quasi 80 anni, non ha perso quell'alone di mistero che lo circonda. **Search for the Titanic**, pubblicato dalla statunitense Capstone-Intracorp, propone una fantastica esperienza alla ricerca della verità sull'infausto naufragio in cui annegarono più di 1500 persone in poco meno di 20 minuti. Nei panni di un oceanografo in erba, devi all'inizio crearti una buona reputazione cercando altri vascelli minori naufragati per poi affrontare la missione più impegnativa della tua carriera alla ricerca del Titanic. La pianificazione della spedizione - inclusi l'ottenimento di fondi monetari, navi ed equipaggiamenti altamente specializzati, nonché la scelta del giusto equipaggio ben calibrato fra marinai e scienziati - determinerà il buon risultato dell'operazione di ricerca; sofisticati strumenti di osservazione e di ricognizione quali sonar e magnetometro sono a completa disposizione, così come telecamere subacquee e minisub per meglio scandagliare il fondo marino.
Search for the Titanic propone ben 100 mappe di navigazione per l'esplorazione di oltre 75 natanti affondati, più di 40 punti d'attracco ed una serie di splendide immagini fotografiche digitalizzate del Titanic realizzate a più di 12.000 piedi di profondità.
Revisionato accuratamente dal Woods Hole Oceanographic Institution, l'organizzazione americana che per prima localizzò il relitto, **Search for the Titanic** offre il massimo del realismo grazie anche alla ricca e completa documentazione inclusa nella confezione.
Disponibile per CBM64 e IBM solo in versione su disco.

Telefonaci per le ultime novità anche a 16 BIT

Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
Z		Spese di spedizione Lit.	6.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	

☐ Si, desidero ricevere gratuitamente il catalogo videocassette VHS
☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSi ☐ MasterCard ☐ VISA ☐ American Express

Numero ______________________ scad. ______

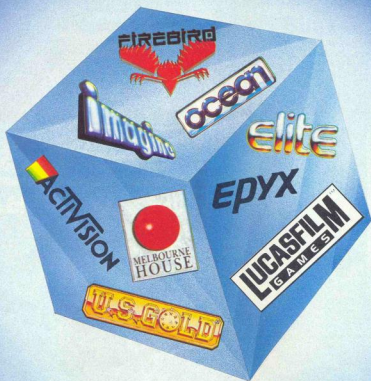
Cognome e nome ______________________

Indirizzo ______________________ Nr. ______

CAP ______ Città ______________________ Pv ____ Tel. ______

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ______________________

TEAC® MECHANISME - ART. DMF 350
PROFESSIONAL
Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga
PENNA OTTICA COMPUTER
COMMODORE C 64/128
COMPLETA DI CASSETTA
PROGRAMMI.
ART. PNOT 154
savage®
by CABLETRONIC®
VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51
Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione volume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.
RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC
JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni
SW-DS/DD
5.25" MINI FLOPPY DISK
SW-DS/HD
5.25" MINI FLOPPY DISK
MINI AND MICRO FLOPPY DISKS
GHIBLI
LD 224
FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

ESCLUSIVISTA PER IL LAZIO

OMICRON ITALIA

agenzia della
LEADER DISTRIBUZIONE
nel settore videogiochi

PROFESSIONALITÀ
CORTESIA
ASSISTENZA

nel nuovo **CENTRO VENDITE ALL'INGROSSO**
solo ai negozianti

Via del Carroccio 12/14 Roma (zona p.zza Bologna)
Tel. 06/4270880 - Fax 06/4270812

350 mq. di esposizione con vendita cash & carry di videogiochi originali, accessori per computer e videoregistrazione, Home e Personal Computer, periferiche varie.